平成26年11月6日発行・発売(毎週1回木曜日発行・発売)第29巻 第47号 通巻1353号 平成12年5月31日第三種郵便物承認

遊びたいゲームが見つかる! No.1ゲーム総合誌

Weekly ファミ通

2014 11/20 特別定価 430yen

●注目作の発売日、続々決定!!

2/19 ゴッドイーター2 レイジバースト
新キャラクター、新アラガミほかスクープ多数!

2/26 ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城
新たな歴代キャラクター参戦決定!

勢いさらに加速! 100万DL 突破!!

テラバトル

開発スタッフ総力取材
制作秘話から今後の展望まで!

ファミ通流徹底攻略
メタルZONE攻略もバッチリ♪

ドキばぐ『テラバトル』編
え! 柴田先生も参戦決定!?

DLC付録 メタルチケット10枚
仕様変更でもっと便利アイテムに!!



●特集
ゲーム実況のいま
マックスむらい、HIKAKIN、赤髪のとも、茸(たけ)ほか
実況シーンで輝くプレイヤー総力取材!

新作スクープ&続報
ひぐらしのなく頃に粋/V.D.-バニッシュメント・デイ-
ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス
ファンタシースター ノヴァ/真・三國無双7 Empires
ギルティギア イグザード サイン/ファントム オブ キル
アサシン クリード ユニティ/ガンダムブレイカー2

《マンガ新連載スタート!》
ブレイブリーデフォルト

※付録各コードの有効期限は、最短のもので2015年1月31日まで。各コード1個につき入力は1回のみ有効。ファミ通のデジタル付録は、『BOOK☆WALKER』でダウンロードできます。


TERRA BATTLE
テラ・バトル


MISTWALKER

ファミキャリ! ゲーム業界 転職イベント情報

by 株式会社クリーク・アンド・リバー社

会社のことが良くわかり、
理解した上で面接に進めるので、
内定率がグッとあがる↑↑

書類選考なし!

希望者は面接確約!



詳細&申し込みは、右記サイトにてご確認の上、お申込みください

ファミキャリ!

Weekly ファミ通

2014 11/20号

CONTENTS

PICK UP①

100万ダウンロード突破記念! テラバトル





87

開発秘話は必見! DLC付録はメタルチケット10枚!!

PICK UP②

あ、YouTubeのCMに出てる人だ ゲーム実況のいまがわかる特集



102

人気ゲーム実況者たちのインタビュー、10連発!

PICK UP③

"MOBA"というジャンルが巻き起こす新たな潮流



160

マルチプレイヤー オンライン バトル アリーナってご存知?

COVER TEXT

『テラバトル』がリリースされたのが10月9日。いざ遊び、すぐにハマり、翌日10日には『テラバトル』で表紙をやらせてほしい、とご相談。しかも、厚かましくも、藤坂さんの描き下ろしをリクエスト。さすがに無理かな? と思いきや、「ぜひ!」とご快諾いただいて、今回のステキな表紙が実現しました。藤坂さんとは、個人的に10年近くのお付き合い。坂口さんの完全新規タイトルで、この表紙が実現したことが本当にうれしい。藤坂さん、ありがとうございます! 魅力的な女性キャラクターがズラリと並ぶこの表紙、"テラバトラー"にはたまりません。うっとりしたら、特集&DLC付録も! 【本誌編集長:林克彦】



COVER
モチーフ/テラバトル
デザイン/川端康雄

◉142ページについているアンケートはがきの設問①と設問②にご回答いただく際は、こちらの記事番号の中から選んでご記入ください。


大ヒット前作に続くレゴ®シリーズ最新作!
今度はマスタービルダーと共にサイコーな冒険に出よう!
POLICE
LEGO
LEGO ムービー
LEGO® ムービー ザ・ゲーム
絶賛発売中!
[商品名]LEGO® ムービー ザ・ゲーム [プラットフォーム]PlayStation®4、PlayStation®3、Wii U™、ニンテンドー3DS™
[ジャンル]アクション [プレイ人数]1~2人(ニンテンドー3DS™は1人)
ワイルドガール 沢城みゆき
バットマン おしごと大王 山寺宏一
バッドコップ 玄田哲章
エメット 森川智之
豪華キャスト!日本語音声収録
PlayStation®4/PlayStation®3/Wii U™
各 ¥5,700+税
ニンテンドー3DS™
¥4,700+税
ハリウッドでも実現できない超豪華な夢の共演がここに!
LEGO MARVEL
マーベル スーパー・ヒーローズ ザ・ゲーム
2015.1.22発売!
[商品名]LEGO® マーベル スーパー・ヒーローズ ザ・ゲーム
[プラットフォーム]PlayStation®4、PlayStation®3、Wii U™、ニンテンドー3DS™
[ジャンル]アクション [プレイ人数]1~2人(ニンテンドー3DS™は1人)
PlayStation®4
PlayStation®3
Wii U™
各 ¥5,700+税
ニンテンドー3DS™
¥4,700+税
ワーナー エンターテイメント ジャパン株式会社
ワーナー・ブラザース・ホームエンターテイメント
お買い求めは、大型ゲームショップ、有名電器店などゲームソフト取扱店でどうぞ。
ワーナーゲーム 最新情報は ➡ www.warnerbros.co.jp
※掲載のジャケットは変更になる場合があります。
PS3 PS4 Wii U NINTENDO 3DS Nintendo eShop
"PlayStation", "PS3" and "PSN" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
Wii Uのロゴ・Wii U・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは、任天堂の商標です。ゲーム内容はプラットフォームによって異なります。
© 2014 The LEGO Group. ™ & © WBEI. © New Line. ™ & © SZC lic. to WBIE. ™ & © DC Comics. (s14)
© 2014 The LEGO Group. © MARVEL™ & © WBIE (s13)

GAME INDEX
●ゲーム インデックス

PRESENT INDEX
●プレゼント インデックス

週刊ファミ通10月23日増刊号(10月9日発売)『パズル&ドラゴンズ』特集内に関するお詫びと訂正

週刊ファミ通10月23日増刊号(10月9日発売)の『パズル&ドラゴンズ』特集内99ページ"究極進化に闇の宝玉を使うモンスター一覧"にて、誤りがありました。正しくは以下の通りです。

海王神・ネプチューンが覚醒ネプチューンに究極進化するために必要な素材モンスター

- ●覚醒ゼウス・マーキュリー
- ●覚醒ヘラ・イース
- ●古代の蒼神面
- ●光の宝玉
- ●闇の宝玉

豊穣神・セレスが覚醒セレスに究極進化するために必要な素材モンスター

- ●覚醒ゼウス・ディオス
- ●覚醒ヘラ・ベオーク
- ●古代の碧神面
- ●光の宝玉
- ●闇の宝玉

以上となります。読者の皆様並びに関係各位に多大なるご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

"ファミ通チョイス"とは、ファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

※本誌"週刊ファミ通"へお寄せいただいたお客様のご意見・ご感想、各種投稿などにつきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・ウェブ・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

Weekly ファミ通

発行:株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
企画・編集 エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

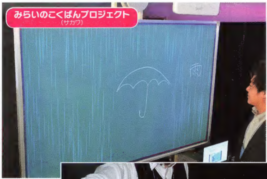
報道特集

VR、AR、ウェアラブル……デジタルエンターテインメント最前線がここに！

デジタルコンテンツEXPO 2014

詳細リポート

10月23日～26日、東京・日本科学未来館にて、研究段階の技術やプロトタイプなどの展示を中心とした、コンテンツ技術の国際イベント“デジタルコンテンツEXPO 2014”が開催された。7回目の開催となる今回は、“デジタルイノベーションの架け橋”をテーマに、大学や研究機関で生み出された新技術を、社会に対して広めることをコンセプトに行われた。そのためもあってか、今回はVR(仮想現実)、AR(拡張現実)、ウェアラブルなど、すでに広く注目を集めている技術の展示が、例年以上に目立つ内容に。近い将来のエンターテインメントの姿が透けて見える本イベントを、詳しくリポートしていこう。



みらいのこくばんプロジェクト
(サカワ)

⬅赤外線センサーやカメラ、プロジェクターを搭載した未来型の黒板。撮った写真をすぐに映し出して指で動かせるほか、たとえば雨が降っているときに傘を書くと、その形に添って雨が避けていく、といったエフェクトを実現している。

斬新なアイデアのテクノロジーが続々



空中触感タッチパネル
(東京大学大学院新領域創成科学研究科篠田・牧野研究室)

⬅空中に浮かぶ映像に手を触れると、あたかも実際にタッチしたかのような感触が味わえるテクノロジー。四方から射出されている超音波と、映像技術の組み合わせで“触れる映像”を実現している。



アクアフォール ディスプレイ
(東京工業大学 大学院情報理工学研究科　小池研究室)

➡流れ落ちる滝に映像を表示する技術。フラットなスクリーンを実現することで格段に映像が見やすくなり、“後ろから物体が急に飛び出して来る”というギミックを仕込めるほか、的を空気砲で撃つ遊びが楽しめる。



ピクシーダスト
(東京大学暦本研究室・落合陽一氏／名古屋工業大学星研究室)

➡フェーズドアレイとよばれる特殊な超音波スピーカーを駆使することで、粒状の物体(ビーズ)を空間上に自由に浮遊させられる技術。ビーズはスクリーンのように空中に表示させることも可能だ。

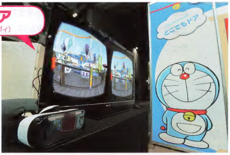
注目を集めたVRの技術とアイデアを一挙に紹介

会場でとくに充実していたのが、Project MorpheusやOculus Riftに代表されるVRだろう。なかでも注目度が高かったのが、ソニー・コンピュータエンタテインメントのProject Morpheus。会場では、深海でサメと遭遇する『The Deep』が体験可能で、来場者も迫力の映像を堪能していたようだった。一方、Oculus Riftも複数のコンテンツが出展された。Kinectとのハイブリッドによるコンテンツもあり、来場者を大いに喜ばせていた。また、併催された“第22回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト(IVRC)”でも、Oculus Rift関連の出展が多数見られ、学生らしい斬新なアイデアの数々に、足を止めて見入る来場者も多かった。さらに、会期中はOculus Riftのコンテンツの出展やプレゼンテーションを行う“OcuFes開発者会”も開催。VR文化の広がりを実感させた。



⬆東京ゲームショウ 2014などで出展されて話題を呼んだProject Morpheus。会場ではサメが出現する『The Deep』が楽しめた。

どこでもドア
(プロノハーツ＆エクシヴィ)



Oculus VRとサムスンにより共同開発された“Gear VR”を使って実現したコンテンツ。スマートフォンの音声認識に対応しており、地名を口にすると、がらりと風景が変わる。



オタク文化＋VR技術
(ソリッドレイ研究所)

Oculus RiftとKinectの組み合わせで、お医者さんごっこが楽しめるデモ。女の子に聴診器を当てると、ドキドキと鼓動が伝わる。来場者向けにプロジェクターで映像も表示。



NARIKIRI SHOWDOWN
~ふはははは、見ろ！車がゴミのようだ！~
（デイジー）

⬆画面の前でポーズを取ると、飛び道具や分身などの技をくり出せる、Kinectを駆使した体感型ゲーム。体を少し動かすだけでド派手なエフェクトを楽しめる。

手足を拡張する巨大な人型機器も



スケルトニクス・アライブ
（スケルトニクス）

➡着用することで、通常の人体では表現できないダイナミックな腕や脚の動きを実現できる"動作拡大型"の人型の機器。イベントなどでの使用を想定しているとのことで、たしかに会場での注目度は抜群だった。



JINS MEME（ジンズ・ミーム）
（ジェイアイエヌ、慶應義塾大学、芝浦工業大学、東北大学）

⬅アイウエアブランドJINSによるウェアラブル機器。スマートフォンなどを介して、センサーで検知した疲れや眠気などの各種身体データを管理できる。2015年春発売予定だ。

シンポジウムも充実

イベントの会期中には、研究者やクリエイターらによるシンポジウムやプレゼンテーションなどが4日間に渡って実施。ウェアラブルや3Dプリントペンなど、いま旬の最先端テクノロジーに関する積極的な議論が交わされた。ここでは、"セガ 3D復刻プロジェクト"などを具体例に3D立体視映像の最新の事例を紹介したセッション"3次元空間の知覚的歪みとコンテンツの再構築"の模様を紹介しよう。



⬆10月24日の"ウェアラブルによる五感拡張の可能性"では、慶応大学の稲見昌彦氏らがウェアラブルの可能性について言及した。

3D立体視に対するこだわりとは？

セガの名作を3D立体視化＋追加要素満載でリメイクしたニンテンドー3DSの"セガ3D復刻プロジェクト"。シンポジウムには、同シリーズのプロデューサーであるセガの奥成洋輔氏と、開発を担当するエムツー代表の堀井直樹氏が登壇。往年の名作の移植に積極的に取り組んでいる奥成氏は、「ベタ移植では どうしても飽きられてしまいます。レトロゲームを立体視に再変換することで、新たな輝きが生まれるのではないか」と3D復刻プロジェクトを始めた経緯を説明。次いで、『3D スペースハリアー』や『3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などの開発事例が披露された。最後に行われた研究者とのディスカッションでは、堀井氏が3Dで復刻することのモチベーションに触れ、「当時の遊んでいた僕らには空間があるように思え、衝撃的でした。それをいまの技術で復刻することで、同じような衝撃をユーザーさんに与えられるのではないかと思ったんです」とコメントしていたのが印象的だった。



⬆セガ奥成氏（右）とエムツーの堀井氏（左）が3D化についての苦労を語った。

チャイルドフード
（筑波大学 チーム：シャンピニオン）

大人の"目線"を子どもの背の高さにしてしまえるデバイス。腰のカメラからの映像がモニターに映し出されるという仕組みにより、子どものころに戻ったような感覚を味わえる。





渡る世間は綱ばかり
（大阪大学 チーム：幸楽）

地上から何百メートルも離れた高所での綱渡りが楽しめるコンテンツ。揺れるローラー型の床と、東京スカイツリーが見える映像の組み合わせで、綱渡りのスリルを再現している。

TOPIC VR コンテンツ開発をリードする"OcuFes"！

今回のイベントで大きな存在感を発揮していたのが、Oculus Rift向けコンテンツの開発を手掛けている開発者たちの集まりである、"OcuFes"だ。10月25日には、開発者たちがそれぞれの知見を披露し合う"OcuFes開発者会"を開催し、多くの聴衆を集めた。この開発者会の冒頭では、代表者の"桜花一門"氏より、OcuFesがNPO法人化されることが発表。今後は個人や企業から支援を募りつつ、さらに積極的に活動していく方針であることが明らかにされた。

⬇開発者会には29名が登壇。また別室では、20作品以上が体験展示された。



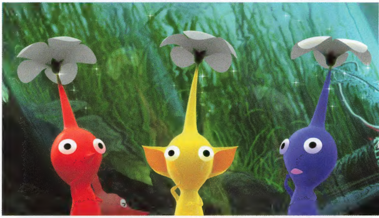
⬆"桜花一門"氏は、OcuFesをブランド化すること、大規模イベントを永続的に開催していくことなど、目標を語った。



OcuFes公式サイト http://www.ocufes.jp/

『ピクミン ショートムービー』誕生！ 任天堂・宮本茂氏が初めてアニメーションを手掛けた経緯とは？

10月25日と27日、毎年さまざまな企画が催されるアジア最大級の国際映画祭"第27回 東京国際映画祭"にて、短編映画『ピクミン ショートムービー』の特別3D上映が行われた。本作は、任天堂 専務取締役／情報開発本部長で、『ピクミン』のプロデューサーでもある宮本茂（みやもとしげる）氏が、ゲームでは描ききれないキャラクター表現の研究として始めたプロジェクトの成果である、『ピクミン』シリーズの短編アニメーション作品だ。上映初日にはトークイベントも開催され、エグゼクティブ・プロデューサーを務めた宮本（みやもと）氏と、聞き手として、ドワンゴ代表取締役会長の川上量生（かわかみのぶお）氏が登壇。本作を手掛けた経緯や、そのコンセプト、制作秘話、今後の予定などが語られた。ここでは、そのイベントの模様を一部抜粋してお届けしよう。





➡宮本氏がアニメーションを手掛けたのも、『ピクミン』シリーズが短編アニメーション化されるのも、もちろん今回が初めてのこと。

『ピクミン ショートムービー』とは？

頭に葉っぱや花を生やした不思議な生きもの、ピクミン。彼らは、宇宙飛行士のキャプテン・オリマーといっしょに、星にあるさまざまな宝物を集めて暮らしている。本作は、そんな彼らにスポットを当てた短編アニメーション映画。"真夜中のジュース"（2分）、"ビンの中のお宝"（8分）、"たいへんな一日"（13分）の、3本の短編アニメーションを収録したオムニバス作品となっている。

年齢も言葉も関係ない 万人が楽しめる作品

今回のショートムービーを手掛けることになったきっかけについて、宮本氏は「任天堂のゲームのキャラクターを映像化する、というお話はこれまで何度もありましたが、インタラクティブなゲームを作ることと、映像で観客を納得させる、楽しませるものを作ることとはまったく違うものです」と切り出した。映像化には、「ゲーム以外のところでネタや設定などが作られると、後々、ゲーム制作に制限がかかってしまうかもしれない」という思いから、そもそもあまり興味がなかったという。しかし、ピクミンというキャラクターに関しては、ゲーム内でもかなり細かいところまで動きを作っているのに、とても小さいので画面を拡大しないと見えづらい。そのため、「もっと注目してもらいたい」という思いが生まれ、今回のアニメーション制作につながったという。

学生時代に4コママンガを描いていたという宮本氏は、「『ピクミン』は4コママンガのような、2～3分くらいのショートコントをたくさん作るのに向いていると思いました。ニンテンドー3DSで配信することも視野に入れ、3Dアニメーションを作れないかと、なんとなく決めていきました」と、制作の当初を振り返った。宮本氏はニンテンドーDSiウェアの機能である"うごくメモ帳"（うごメモ）で絵コンテを制作して、それをもとにCGアニメーションの制作会社が映像部分のほとんどを作っていったという。

また、本作のコンセプトについては、「親子で楽しく見ることができて、なおかつ親も思わず入り込んでしまうものを作りたかった。ぜひ親子で見てほしい」とアピール。制作時のポイントとして、世界に配信することを想定し、いわゆるサイレント映画のようにセリフを入れず、"あわよくば日本文化を世界に輸出していく"という狙いで、ラムネの瓶や漢字といった"日本ローカル"なものをあえて映像内に取り入れたとのこと。

ドワンゴ代表取締役会長であると同時に、スタジオジブリでは"プロデューサー見習い"の川上氏は、宮本氏とはプロデューサーつながりということで、"プロデューサー業"について質問。川上氏自身は、「プロデューサーにはふた通り、いると思います。細かいところまで口を挟む人と、お金まわりを整える人。ちなみに私は『山賊の娘ローニャ』（NHKほかで10月より放送中）では、口を挟んでいたのは最初のほうだけでしたね（笑）」と、会場の笑いを誘っていた。宮本氏は、「クレジットに自分の名前が入っている作品に関しては、企画を出したり、大まかなネタを出したりしています」と述べ、口を出すタイプのプロデューサーであることがうかがえた。「しかし、作品に入り込みすぎて作っていると、そこに酔ってしまう自分がいる」と宮本氏。ちなみに今回の映像作品に関しては、「多分、ゲームより入り込んで作っていたんじゃないかな。ショートムービーを作っていなかったら、2本くらいゲームを作れたかもしれません（笑）」と、冗談を飛ばしていた。今回、公開されたショートムービーは、"うごメモ"の映像やさまざまなコンテンツをセットにして、後日、ニンテンドー3DS向けに配信される予定。また、そのタイミングに合わせてWii U用ソフト『ピクミン3』の体験版配信といったイベントも準備しているとのこと。宮本氏は、「こういった映像作品を入り口にして、『ピクミン』シリーズを遊んでもらえればと思います。また、すでに『ピクミン』を遊んでいる人にも、ぜひ見てほしい」と締めくくった。



⬅来場者たちとともに、観客席で特別3D上映を鑑賞していた宮本氏と川上氏。上映が終わると、来場者たちの大きな拍手でスクリーン前へと迎えられた。

速報

『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』

大型アップデート

パッチ2.4 氷結の幻想 その意義＋最速攻略 真シヴァ討滅戦

物語はいよいよ"新生編"のクライマックスへ！

前代未聞の同名タイトル作り直しで、バージョン2.0として新生を果たした『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』(以下、『新生FFXIV』)。『新生FFXIV』は、1年かけて行ってきた計3回の大型アップデートによって、MMO(多人数同時参加型オンライン)RPGを長期運営していくうえで必須とされる、PvE(モンスター戦)、PvP(対人戦)、そしてハウジング(ゲーム世界での生活)という3つの柱を整備してきた。それ以外にも、時間をかけて遊べるコンテンツが出揃い、吉田直樹(よしだなおき)プロデューサー兼ディレクターは「パッチ2.3で、アップデートのサイクルが1周した」と語った。そうした中で、パッチ2.4の意義について吉田(よしだ)氏に聞くと、今回のパッチ2.4と次回の2.5で、"新生"のシナリオが完結を迎えることになるという。コンテンツの面においては、バージョン2.0から始まったエンドコンテンツ(一度のクリアーでは終わらない、順次拡張され続けるコンテンツのこと)の"大迷宮バハムート"が今回の"真成編"で完結。また、サービス開始後初となる新クラス(双剣士)/新ジョブ(忍者)が追加となり、先日発表された拡張ディスク『蒼天のイシュガルド』へとつながる流れも出てきた。『新生FFXIV』は、その新たなアップデートのサイクルを前に、いよいよバージョン2.0シリーズの締めくくりに入った形だ。

真シヴァ討滅戦 雑誌最速攻略

パッチ2.4で公開されたメインシナリオで待ち受ける、真シヴァ討滅戦を最速で攻略！

フェーズ1 ふたつのモードに変化

序盤のシヴァは"凍てつく杖"と"凍てつく剣"というふたつのモードを使い分け、それぞれ独特な攻撃を放つ。シヴァが浮かび上がったら彼女のバフを確認し、杖ならパーティの半数に範囲攻撃が向くのでメンバーは散開してダメージを最小限に抑え、剣ならタンク2名が人数割りで受ける。





⬅⬆モード切り替えの合間に仕掛けてくる氷柱の攻撃範囲はこのとおり。四隅が安全地帯になる。



杖の場合は散開して壊滅を防ぐ

⬅頭上にマークがついたメンバーが重なると危険。散開してダメージを抑えよう。



剣の場合はタンク2名で受ける

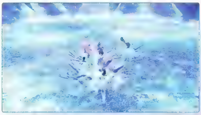
➡アイスブランドは、受けた人数でダメージが分散される。タンク2名で受けるのが安全だろう。

シヴァのセリフでモードを確認しよう

シヴァが浮かび上がったら、モード切り替えの合図。このときに発するセリフで、つぎがどちらのモードかが確認可能だ。「凍土が秘めし千年の知をここに！」なら杖、「清らかなる氷よ我が刃となれ！」なら凍てつく剣のバフが付与されるのだ。

フェーズ2 アイスソルジャーを範囲攻撃で殲滅

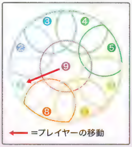
シヴァのHPが残り約65％になると、4体のアイスソルジャーを召喚。召喚から約1分後にくり出される全体攻撃のダイアモンドダストまでに、この4体の敵すべてを倒さなければ、全滅必至のダメージを受けてしまう。範囲攻撃を駆使して、アイスソルジャーを殲滅しよう。



最大火力で大技を回避！

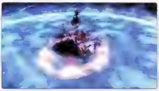
⬅ダイアモンドダスト発動直前に氷結状態にされる。それまでにパーティのHPを最大まで回復しておこう。

フェーズ3 氷柱の出現パターンが増加



➡地面にこのエフェクトが出たら移動を止めて、自身が氷結するのを防ごう。

最終フェーズで注意したいのは、氷柱による攻撃パターンが増加する点。左の図のように、順番に氷柱が落ちてくるので、中央で待機した後、最初に氷柱が落ちた場所へと移動すればダメージなしで切り抜けられる。

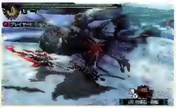


Weekly ファミ通 家庭用ゲーム機 販売本数 TOP30

1位の『モンスターハンター4G』が、早くも累計実売本数200万本を突破！ 注目の新作『サイコブレイク』はプレイステーション3版の3位を筆頭に、4機種版すべてがランクインと、非常に好調なスタート。

集計期間 10月20日～10月26日

1 3DS モンスターハンター4G



前回 1 前々回 1

ストーリーを進めていくと、ドンドルマにある狂竜ウイルス研究所で"抗竜石"を設定できるようになる。抗竜石には狂竜症を鎮静化する効果があり、抗竜石の使用中に狂竜化モンスターを攻撃し続けることで、一時的に通常状態に戻すことが可能なのだ。

ニンテンドー3DS
アクション
■カプコン
10月11日発売 5800円[税抜](6264円[税込])
スペシャルパック 25600円[税抜](27648円[税込])
ダウンロード版 5546円[税抜](5990円[税込])
最高順位 1位 登場回数 3回

推定週間販売本数 **14万8020**
推定累計販売本数 **202万6454**

2 PS3 実況パワフルプロ野球2014



NEW 前回 – 前々回 –

サクセスでは、自分のイベントキャラクターがほかのプレイヤーの"助っ人枠"で使われると、報酬がもらえる。助っ人で使われるのは自分のデッキの左端の枠に設定しているキャラクターになるので、なるべくレア度が高いものを設定しておくといいぞ。

プレイステーション3
スポーツ
■KONAMI
10月23日発売 6980円[税抜](7538円[税込])
ダウンロード版 6980円[税抜](7538円[税込])
最高順位 2位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **76924**
推定累計販売本数 **76924**

3 PS3 サイコブレイク



NEW 前回 – 前々回 –

透明なホーンテッドは、接触するかダメージを与えるまで確認できない。誰もいないのに周囲の障害物が動いたり、水たまりに波紋が立ったら、そこにいる証拠。マインボルトやショックボルト、フラッシュボルトが有効なので、合わせて使用するといい。

プレイステーション3
アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売 5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版 5800円[税抜](6264円[税込])
最高順位 3位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **66033**
推定累計販売本数 **66033**

4 PS4 サイコブレイク



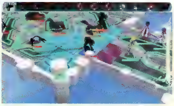
NEW 前回 – 前々回 –

着弾した場所の一定範囲内にいる敵を凍らせることができるフリーズボルト。ボスにも効果を発揮するので、足を止めたいときに有効だ。アップグレードすれば効果の範囲を広げられるので、ホーンテッドの集団などに使用したいときは強化しておこう。

プレイステーション4
アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売 7300円[税抜](7884円[税込])
ダウンロード版 7300円[税抜](7884円[税込])
最高順位 4位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **54341**
推定累計販売本数 **54341**

5 3DS テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア



NEW 前回 – 前々回 –

ZOC(ゾーンオブコントロール)は、敵の移動を阻むスキル。このスキルを活用することで、敵に背後を取られにくくしたり、背後に控える防御力の低いキャラクターを守ることができるのだ。なお、ZOCは味方だけではなく敵にも持つ者がいるので注意！

ニンテンドー3DS
シミュレーション・RPG
■バンダイナムコゲームス
10月23日発売 5210円[税抜](5627円[税込])
最高順位 5位 登場回数 1回

推定週間販売本数 **53903**
推定累計販売本数 **53903**

6 Vita 実況パワフルプロ野球2014

NEW

前回 –
前々回 –

推定週間販売本数 **42397**　推定累計販売本数 **42397**



プレイステーション Vita
スポーツ

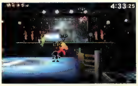
■KONAMI
10月23日発売　6980円[税抜](7538円[税込])
ダウンロード版　6980円[税抜](7538円[税込])
最高順位 6位　登場回数 1回

7 3DS 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS

↓

前回 2
前々回 2

推定週間販売本数 **38983**　推定累計販売本数 **172万111**



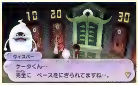
ニンテンドー3DS
アクション
■任天堂
9月13日発売　5200円[税抜](5616円[税込])
ダウンロード版　5200円[税抜](5616円[税込])
最高順位 1位　登場回数 7回

8 3DS 妖怪ウォッチ2 元祖/本家

↓

前回 3
前々回 3

推定週間販売本数 **34675**　推定累計販売本数 **277万2680**



ニンテンドー3DS
RPG

■レベルファイブ
7月10日発売　各4600円[税抜](各4968円[税込])
ダウンロード版　各4600円[税抜](各4968円[税込])
最高順位 1位　登場回数 15回

9 Vita スーパーヒーロージェネレーション

NEW

前回 –
前々回 –

推定週間販売本数 **14651**　推定累計販売本数 **14651**



プレイステーション Vita
シミュレーション

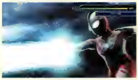
■バンダイナムコゲームス
10月23日発売　6640円[税抜](7171円[税込])
スペシャルサウンドエディション　9500円[税抜](10260円[税込])
ダウンロード版　6640円[税抜](7171円[税込])
最高順位 9位　登場回数 1回

10 PS3 スーパーヒーロージェネレーション

NEW

前回 –
前々回 –

推定週間販売本数 **11847**　推定累計販売本数 **11847**



プレイステーション3
シミュレーション

■バンダイナムコゲームス
10月23日発売　7600円[税抜](8208円[税込])
スペシャルサウンドエディション　10450円[税抜](11286円[税込])
ダウンロード版　7600円[税抜](8208円[税込])
最高順位 10位　登場回数 1回

---

11 ↓ 前回 4 / 前々回 –
Vita **ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー**
プレイステーション Vita　RPG
■スクウェア・エニックス
10月16日発売　4800円[税抜](5184円[税込])
ダウンロード版　4300円[税抜](4644円[税込])　週間 **7155**
最高順位 4位　登場回数 2回　累計 **21638**

12 ↓ 前回 5 / 前々回 4
PS3 **キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-**
プレイステーション3　アクション・RPG
■スクウェア・エニックス
10月2日発売　6648円[税抜](7180円[税込])　週間 **6548**
最高順位 2位　登場回数 4回　累計 **12万8097**

13 NEW 前回 – / 前々回 –
XB One **サイコブレイク**
Xbox One　アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売　7300円[税抜](7884円[税込])
ダウンロード版　7300円[税抜](7884円[税込])　週間 **3038**
最高順位 13位　登場回数 1回　累計 **3038**

14 ↓ 前回 6 / 前々回 5
PS3 **FIFA 15**
プレイステーション3　アクション
■エレクトロニック・アーツ
10月9日発売　7300円[税抜](7884円[税込])
ULTIMATE TEAM EDITION　8300円[税抜](8964円[税込])　週間 **2938**
最高順位 5位　登場回数 3回　累計 **25248**

15 ↓ 前回 8 / 前々回 13
3DS **ドラゴンクエストX オンライン**
ニンテンドー3DS　RPG
■スクウェア・エニックス
9月4日発売　3800円[税抜](4104円[税込])　週間 **2627**
最高順位 2位　登場回数 8回　累計 **12万3116**

16 NEW 前回 – / 前々回 –
サイコブレイク
Xbox 360　アクション・アドベンチャー
■ベセスダ・ソフトワークス
10月23日発売　5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版　5800円[税抜](6264円[税込])　週間 **2211**
最高順位 16位　登場回数 1回　累計 **2211**

17 ↓ 前回 12 / 前々回 17
3DS **ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2**
ニンテンドー3DS　アドベンチャー
■バンダイナムコゲームス
8月7日発売　5690円[税抜](6145円[税込])
ダウンロード版　5690円[税抜](6145円[税込])　週間 **2151**
最高順位 2位　登場回数 11回　累計 **15万7121**

18 ↓ 前回 14 / 前々回 16
Wii U **マリオカート8**
Wii U　レースゲーム
■任天堂
5月29日発売　5700円[税抜](6156円[税込])
ダウンロード版　5700円[税抜](6156円[税込])　週間 **2140**
最高順位 1位　登場回数 21回　累計 **68万9418**

19 ↓ 前回 10 / 前々回 12
PS3 **Destiny(デスティニー)**
プレイステーション3　アクション・シューティング
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
9月11日発売　7900円[税抜](8532円[税込])
ダウンロード版　7900円[税抜](8532円[税込])　週間 **2013**
最高順位 4位　登場回数 7回　累計 **94625**

20 ↓ 前回 13 / 前々回 8
Vita **絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode**
プレイステーション Vita　アクション・アドベンチャー
■スパイク・チュンソフト
9月25日発売　6500円[税抜](7020円[税込])
ダウンロード版　5850円[税抜](6318円[税込])　週間 **2011**
最高順位 5位　登場回数 5回　累計 **89937**

21 NEW 前回 – / 前々回 –
PSP **プリPia ～プリンスPia♥キャロット～**
プレイステーション・ポータブル　アドベンチャー
■dramatic create
10月23日発売　6500円[税抜](7020円[税込])
ダウンロード版　5500円[税抜](5940円[税込])　週間 **1958**
最高順位 21位　登場回数 1回　累計 **1958**

22 ↓ 前回 15 / 前々回 9
3DS **禁忌のマグナ**
ニンテンドー3DS　シミュレーション・RPG
■マーベラス
10月2日発売　6600円[税抜](7128円[税込])　週間 **1918**
最高順位 4位　登場回数 4回　累計 **38846**

23 ↓ 前回 9 / 前々回 6
PS4 **FIFA 15**
プレイステーション4　アクション
■エレクトロニック・アーツ
10月9日発売　7300円[税抜](7884円[税込])
ULTIMATE TEAM EDITION　8300円[税抜](8964円[税込])　週間 **1714**
最高順位 6位　登場回数 3回　累計 **21768**

24 ↓ 前回 19 / 前々回 27
3DS **とびだせ どうぶつの森**
ニンテンドー3DS　その他
■任天堂
2012年11月8日発売　4571円[税抜](4937円[税込])
とびだせ どうぶつの森 パック　21715円[税抜](23452円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4937円[税込])　週間 **1704**
最高順位 1位　登場回数 82回　累計 **418万8982**

25 ↓ 前回 21 / 前々回 22
3DS **太鼓の達人 どんとかつの時空大冒険**
ニンテンドー3DS　アクション
■バンダイナムコゲームス
6月26日発売　4740円[税抜](5119円[税込])
ダウンロード版　4740円[税抜](5119円[税込])　週間 **1634**
最高順位 2位　登場回数 17回　累計 **20万1056**

26 ↓ 前回 18 / 前々回 23
3DS **妖怪ウォッチ**
ニンテンドー3DS　RPG
■レベルファイブ
2013年7月11日発売　4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4937円[税込])　週間 **1615**
最高順位 1位　登場回数 60回　累計 **126万953**

27 ↓ 前回 11 / 前々回 10
3DS **謎解きバトルTORE! 伝説の魔宮を復活させよ!**
ニンテンドー3DS　アクション
■バンダイナムコゲームス
10月2日発売　4740円[税抜](5119円[税込])
ダウンロード版　4740円[税抜](5119円[税込])　週間 **1614**
最高順位 10位　登場回数 4回　累計 **15804**

28 ↓ 前回 25 / 前々回 –
PS3 **グランド・セフト・オートV (廉価版)**
プレイステーション3　アクション
■ロックスター・ゲームス
6月26日発売　4990円[税抜](5389円[税込])　週間 **1558**
最高順位 9位　登場回数 16回　累計 **67981**

29 ↓ 前回 16 / 前々回 21
3DS **ヨッシー New アイランド**
ニンテンドー3DS　アクション
■任天堂
7月24日発売　4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4937円[税込])　週間 **1544**
最高順位 2位　登場回数 13回　累計 **21万1532**

30 ↓ 前回 23 / 前々回 –
3DS **マリオカート7**
ニンテンドー3DS　レースゲーム
■任天堂
2011年12月1日発売　4571円[税抜](4937円[税込])
ダウンロード版　4571円[税抜](4937円[税込])　週間 **1471**
最高順位 1位　登場回数 109回　累計 **231万6743**

※このランキングは149ページに掲載されている販売店のご協力により、ニンテンドー3DS、プレイステーション Vita、プレイステーション・ポータブル、Wii U、Wii、プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox One、Xbox 360のソフトの販売数を同一の条件のもとに集計し、ファミ通が独自に作成したものです。推定累計販売本数の色は、黒は10万本未満、青は10万本以上、緑は50万本以上、赤は100万本以上であることを表しています。

Weekly ファミ通 期待の新作トップ30 TOP30

集計期間 10月23日～10月29日

15位に『妖怪ウォッチ2 真打』、30位にプレイステーション4版『アサシン クリード ユニティ』が初登場。前回TOP30圏外だった『レジェンド オブ レガシー』が16位、プレイステーション3版『龍が如く0 誓いの場所』が19位に再浮上しているぞ。

1 PS4 ファイナルファンタジーXV

前回 1 前々回 1



遭遇するモンスターすべてが敵とは限らない。こちらが仕掛けなければ、何もしてこない種も少なくないぞ。

プレイステーション4 RPG・アクション

■スクウェア・エニックス
発売日未定 価格未定

770

2 3DS ファイナルファンタジーエクスプローラーズ

前回 6 前々回 5



本作がシリーズ初登場となる召喚獣、アマテラス。背後に携えた7本の剣による連携で襲いかかってくるのだ。

ニンテンドー3DS アクション・RPG

■スクウェア・エニックス
12月18日発売予定 5800円[税抜](6264円[税込])
ダウンロード版 4500円[税抜](4860円[税込])

643

3 3DS ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

前回 2 前々回 3



ラティオスがメガシンカを遂げた姿、メガラティオス。持ち前の素早さに加え、攻撃が大幅にパワーアップ！

ニンテンドー3DS RPG

■ポケモン
11月21日発売予定 各4571円[税抜](各4937円[税込])
ダブルパック 9142円[税抜](9873円[税込])
ダウンロード版 各4571円[税抜](各4937円[税込])

627

4 3DS ブレイブリーセカンド

前回 5 前々回 6



ニコライは、主人公ユウとともに三銃士と呼ばれる司祭。長年にわたる努力の末、三銃士となった苦労人だ。

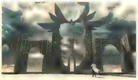
ニンテンドー3DS RPG

■スクウェア・エニックス
今冬発売予定 価格未定

464

5 PS3 テイルズ オブ ゼスティリア

前回 3 前々回 4



"試練の遺跡"のひとつ、風の試練神殿ギネヴィア。各遺跡で、命懸けの試練が待ち受けているらしいが……。

プレイステーション3 RPG

■バンダイナムコゲームス
2015年1月22日発売予定 8070円[税抜](8715円[税込])

451

順位	前回	前々回	機種	タイトル	データ	得点
6	7	7	PS4	キングダム ハーツIII	プレイステーション4 RPG・アクション ■スクウェア・エニックス 発売日未定 価格未定	445
7	4	2	PS3	ペルソナ5	プレイステーション3 RPG ■アトラス 2015年発売予定 価格未定	369
8	11	9	PS4	ペルソナ5	プレイステーション4 RPG ■アトラス 2015年発売予定 価格未定	335
9	8	10	PS4	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	プレイステーション4 アクション・RPG ■スクウェア・エニックス 2015年2月26日発売予定 7800円[税抜](8424円[税込]) プレイステーション4 ドラゴンクエスト メタルスライムエディション(数量限定) 49800円[税抜](53784円[税込]) ダウンロード版 7800円[税抜](8424円[税込])	319
10	13	13	PS4	メタルギア ソリッド V ファントムペイン	プレイステーション4 アクション ■KONAMI 2015年発売予定 価格未定	316
11	12	11	3DS	ダービースタリオンGOLD	ニンテンドー3DS シミュレーション ■角川ゲームス 12月4日発売予定 5800円[税抜](6264円[税込]) ダウンロード版 5800円[税抜](6264円[税込])	302
12	10	8	Wii U	大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U	Wii U アクション ■任天堂 12月6日発売予定 7200円[税抜](7776円[税込]) ゲームキューブコントローラ接続タップセット 9200円[税抜](9936円[税込])	293
13	9	14	PS3	シャイニング・レゾナンス	プレイステーション3 RPG ■セガ 12月11日発売予定 8222円[税抜](8880円[税込]) フィギュア付き特別限定版 16800円[税抜](18144円[税込]) ダウンロード版 8222円[税抜](8880円[税込])	290
14	17	15	PS4	Bloodborne(ブラッドボーン)	プレイステーション4 アクション・RPG ■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア 2015年2月5日発売予定 6900円[税抜](7452円[税込]) ダウンロード版 5900円[税抜](6372円[税込])	233
15 NEW	–	–	3DS	妖怪ウォッチ2 真打	ニンテンドー3DS RPG ■レベルファイブ 12月13日発売予定 4600円[税抜](4968円[税込]) ダウンロード版 4600円[税抜](4968円[税込])	215
16	–	27	3DS	レジェンド オブ レガシー	ニンテンドー3DS RPG ■フリュー 2015年1月22日発売予定 5980円[税抜](6458円[税込]) ダウンロード版 5980円[税抜](6458円[税込])	204
17	14	16	Vita	ファンタシースター ノヴァ	プレイステーション Vita RPG ■セガ 11月27日発売予定 5980円[税抜](6458円[税込]) ダウンロード版 5980円[税抜](6458円[税込])	195
18	18	30	Vita	GOD EATER 2 RAGE BURST(ゴッドイーター2 レイジバースト)	プレイステーション Vita アクション ■バンダイナムコゲームス 2015年2月19日発売予定 5690円[税抜](6088円[税込]) ダウンロード版 5690円[税抜](6088円[税込])	192
19	–	18	PS3	龍が如く0 誓いの場所	プレイステーション3 アクション・アドベンチャー ■セガ 2015年3月12日発売予定 8190円[税抜](8845円[税込]) ダウンロード版 8190円[税抜](8845円[税込])	186
20	21	24	Vita	ガンダムブレイカー2	プレイステーション Vita アクション ■バンダイナムコゲームス 12月18日発売予定 6640円[税抜](7171円[税込]) ダウンロード版 5980円[税抜](6458円[税込])	175
21	15	19	3DS	ポポロクロイス牧場物語	ニンテンドー3DS RPG ■マーベラス 今冬発売予定 価格未定	174
22	16	17	PS3	ラスト レムナント	プレイステーション3 RPG ■スクウェア・エニックス 発売日未定 価格未定	172
23	24	20	Vita	艦これ改(仮題)	プレイステーション Vita シミュレーション ■角川ゲームス 2015年春発売予定 価格未定 ダウンロード版 価格未定	164
24	19	21	PS3	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	プレイステーション3 アクション・RPG ■スクウェア・エニックス 2015年2月26日発売予定 6800円[税抜](7344円[税込]) ダウンロード版 6800円[税抜](7344円[税込])	158
25	20	12	PS4	龍が如く0 誓いの場所	プレイステーション4 アクション・アドベンチャー ■セガ 2015年3月12日発売予定 8190円[税抜](8845円[税込]) ダウンロード版 8190円[税抜](8845円[税込])	156
26	23	26	PS3	バイオハザード HDリマスター	プレイステーション3 アクション・アドベンチャー ■カプコン 11月27日発売予定 3990円[税抜](4310円[税込]) コレクターズパッケージ 4990円[税抜](5389円[税込]) コレクターズパッケージ LIMITED EDITION 11111円[税抜](12000円[税込]) ダウンロード版 3694円[税抜](3990円[税込])	149
27	27	–	PS4	バイオハザード リベレーションズ2	プレイステーション4 アクション・アドベンチャー ■カプコン 2015年初頭配信予定(パッケージ版は発売日未定) 価格未定 ダウンロード版 価格未定	144
28	28	29	PS4	ファイナルファンタジー零式 HD	プレイステーション4 アクション・RPG ■スクウェア・エニックス 2015年3月19日発売予定 6800円[税抜](7344円[税込])	143
29	29	28	Vita	戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3	プレイステーション Vita アクション ■コーエーテクモゲームス 12月4日発売予定 6800円[税抜](7344円[税込]) プレミアムBOX 9800円[税抜](10584円[税込]) ダウンロード版 6000円[税抜](6480円[税込])	137
30 NEW	–	–	PS4	アサシン クリード ユニティ	プレイステーション4 アクション ■ユービーアイソフト 11月20日発売予定 8400円[税抜](9072円[税込]) ダウンロード版 7500円[税抜](8100円[税込])	136

31位～40位のソフト

順位	機種	タイトル	メーカー
31		真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)	■コーエーテクモゲームス
32		人喰いの大鷲トリコ	■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
33		新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士	■アトラス
34	Wii U	ゼルダの伝説 最新作	■任天堂
35		大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒險-	■カプコン
36		ガンダムブレイカー2	■バンダイナムコゲームス
37	Vita	フェイト/ホロウ アタラクシア	■角川ゲームス
38		戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3	■コーエーテクモゲームス
39	PS3	メタルギア ソリッド V ファントムペイン	■KONAMI
40	PS4	ファークライ 4	■ユービーアイソフト

※文字が赤色のタイトルは、3ヵ月以内に発売予定のものです。

Weekly ファミ通 期待のルーキートップ10 TOP10

集計期間 10月23日～10月29日

今週は前回に引き続き、『レジェンド オブ レガシー』が1位。『STELLA GLOW(ステラ グロウ)』と『ゴジラ-GODZILLA-』が初ランクインした。11位以下は、『Splatoon(スプラトゥーン)』、『進め! キノピオ隊長』と続くぞ。

1 3DS レジェンド オブ レガシー

前回 1 / 前々回 5 ⇒

ニンテンドー3DS
■フリュー
2015年1月22日発売予定　5980円[税抜](6458円[税込])
ダウンロード版　5980円[税抜](6458円[税込])

RPG　364

2 PS4 Bloodborne(ブラッドボーン)

前回 2 / 前々回 1 ⇒

プレイステーション4
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
2015年2月5日発売予定　6900円[税抜](7452円[税込])
ダウンロード版　5900円[税抜](6372円[税込])

アクション・RPG　308

3 PS3 ラスト レムナント

前回 3 / 前々回 2 ⇒

プレイステーション3
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

RPG　207

4 PS3 人喰いの大鷲トリコ

前回 4 / 前々回 4 ⇒

プレイステーション3
■ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア
発売日未定　価格未定

アクション・アドベンチャー　181

5 PS3 仁王

前回 6 / 前々回 3 ⇑

プレイステーション3
■コーエーテクモゲームス
発売日未定　価格未定

アクション　151

6 PSP うしろ

前回 5 / 前々回 6 ⇓

プレイステーション・ポータブル
■レベルファイブ
発売日未定　価格未定

RPG　109

7 Vita 大江戸BlackSmith

前回 7 / 前々回 7 ⇒

プレイステーション Vita
■日本一ソフトウェア
11月27日発売予定　5980円[税抜](6458円[税込])
ダウンロード版　4762円[税抜](5143円[税込])

シミュレーション　80

8 3DS STELLA GLOW(ステラ グロウ)

前回 – / 前々回 – NEW

ニンテンドー3DS
■イメージエポック
今冬発売予定　価格未定

シミュレーション・RPG　52

9 PS3 ゴジラ-GODZILLA-

前回 – / 前々回 – NEW

プレイステーション3
■バンダイナムコゲームス
12月18日発売予定　7600円[税抜](8208円[税込])

アクション　45

10 PS4 ザ クルー

前回 8 / 前々回 8 ⇓

プレイステーション4
■ユービーアイソフト
12月4日発売予定　8400円[税抜](9072円[税込])
ダウンロード版　価格未定

レース　38

今週の第8位 STELLA GLOW(ステラ グロウ)

これまで多数のRPGを手掛けてきたイメージエポックが、創業10周年を記念してシミュレーションRPGをリリース。剣と魔法の世界を舞台に、戦術性豊かなクォータービューのバトルが展開する。"歌魔法"を操る"魔女"たちを巡る、壮大で華麗な物語が楽しめるのだ。



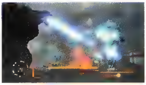


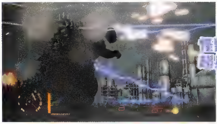
魔女の歌がカギを握るシミュレーションRPG

⬅魔女を巡る争奪戦が描かれる本作。魔女は攻撃や回復に役立つ歌魔法を発動できる。彼女の活用次第で、戦局は大きく変わっていく。

今週の第9位 ゴジラ-GODZILLA-

今年で生誕60周年を迎える"ゴジラ"が活躍するアクションゲーム。"メーサー殺獣光線車"を始めとしたゴジラ作品に登場する兵器を蹴散らしながら、ミッションをクリアーしよう。往年の特撮映画らしい演出と、映画さながらに人類文明を破壊する爽快感が味わえるぞ。





怪獣王"ゴジラ"の前に新兵器が立ちはだかる

⬅各ミッションの目的は、マップ上のターゲットとなる建造物を破壊すること。人類はさまざまな兵器でゴジラを攻撃して、抵抗する。

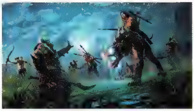
今週の第14位 11位以降の注目タイトルをピックアップ

シャドウ・オブ・モルドール(プレイステーション4版)

プレイステーション4
■ワーナー エンターテイメント ジャパン
12月25日発売予定　7600円[税抜](8208円[税込])

アクション・RPG

ダークファンタジーの世界観で描かれるオープンワールドのアクションRPG。本作では、プレイヤーの行動に応じて敵の人格や行動が変化する"ネメシスシステム"を採用。敵となるオークを支配し成長させ、自分だけの軍勢を築くことができるのだ。



期待の新作TOP30　期待のルーキーTOP10 の投票は142ページへ!

※"期待の新作TOP30"は読者が購入したいと思っているタイトルを、"期待のルーキーTOP10"はシリーズもの(続編)以外で読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の"プレゼント・アンケート"によって同一の条件のもとに集計したものです。対象となるプラットフォームは家庭用ハード、アーケード、PC、スマートフォンです。

ダウンロードタイトルTOP10

ファミ通ユーザー調査(月間調査)

今回の調査 Google Play ゲームランキング

スマートフォン向けアプリは、日々多数の新作がリリースされ、トレンドも刻々と変化している。本コーナーでは、ユーザーアンケートをもとに集計したダウンロードランキングとともに、その特徴と傾向を分析する。

集計期間：9月15日～10月12日

順位	変動	前回	前々回	タイトル	メーカー	配信日	価格	ポイント
1	↑	3	2	モンスターストライク	ミクシィ	2013年12月15日配信	無料(追加課金有)	18710
2	↑	-	-	LINE ポコポコ	LINE	9月3日配信	無料(追加課金有)	17667
3	↓	2	1	LINE:ディズニー ツムツム	LINE	1月29日配信	無料(追加課金有)	15747
4	NEW	-	-	LINE ステージ	LINE	9月18日配信	無料(追加課金有)	14669
5	↓	1	4	白猫プロジェクト	コロプラ	7月14日配信	無料(追加課金有)	12223
6	↓	4	3	パズル&ドラゴンズ	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	2012年9月18日配信	無料(追加課金有)	11401
7	NEW	-	-	ファイナルファンタジーレコードキーパー	スクウェア・エニックス	9月25日配信	無料(追加課金有)	10113
8	↓	5	6	キャンディークラッシュ	King.com	2013年11月14日配信	無料(追加課金有)	9330
9	↑	-	-	三国魂	崑崙日本	8月25日配信	無料(追加課金有)	8680
10	↑	-	-	LINE レンジャー	LINE	2月28日配信	無料(追加課金有)	8547

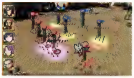
第4位 LINE ステージ



LINE初の音楽ゲームが登場！

LINEおなじみのキャラクターたちが総登場する音楽ゲーム。リズムに合わせて、タイミングよくタップやフリックを駆使しよう。人気曲から本作オリジナルの曲まで、ゲームの楽しさが倍増する楽曲を多数用意している。

第9位 三国魂



豪華声優陣の共演もうれしい

おなじみ『三国志』の世界をモチーフにした本格戦略シミュレーション。数百名にも及ぶ武将から、お好みのキャラクターを選んで最強部隊を作り上げて戦いに挑む。3Dグラフィックによる、圧巻の戦闘シーンも見逃せない。

先月のTOP5

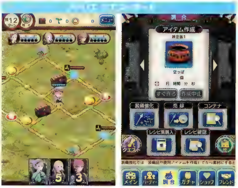
1. 白猫プロジェクト ■コロプラ 7月14日配信 無料(追加課金有)
2. LINE:ディズニー ツムツム ■LINE 1月29日配信 無料(追加課金有)
3. モンスターストライク ■ミクシィ 2013年12月15日配信 無料(追加課金有)
4. パズル&ドラゴンズ ■ガンホー・オンライン・エンターテイメント 2012年9月18日配信 無料(追加課金有)
5. キャンディークラッシュ ■King.com 2013年11月14日配信 無料(追加課金有)

『モンスターストライク』が待望の首位に

『モンスターストライク』がGoogle Playゲームランキングでは初の1位に。これで、App Storeゲームランキングに次いで2冠達成となり、いまもっとも勢いのあるアプリであることを印象づけた。配信からあまり間がないにも関わらず、いきなり2位にランクアップしたのは『LINE ポコポコ』。同作は、世界累計3700万ダウンロードを記録した『LINE ポコパン』のパワーアップバージョンにあたるだけに、順当な結果と言えるだろう。注目は『LINE ステージ』。"LINE初の音楽ゲーム"としての注目度は高かったようで、初登場でいきなり4位という快挙を達成している。なお、今回LINE向けゲームは全部で4本がランクインを果たし、大きな存在感を見せた。

PICK UP 『アトリエ』シリーズがボードゲームに！

家庭用ハードでおなじみ『アトリエ』シリーズをモチーフにしたボードゲームRPGがコーエーテクモゲームスから配信中。本作の主人公はロロナ。アーランドの世界を巡って、調合に必要な素材を収集しながら、街の人々から受けた依頼をこなしていくのだ。さらに、"キャラクタークエスト"をこなすことで、おなじみのキャラクターをパーティーに加えることもできるようになる。シリーズの魅力である、素材集めや調合などの要素をボードゲームのクエストに詰め込んだ、ファンにはうれしい一作。



※価格は、集計期間終了時点のものを掲載しています。価格が変更されているものや、別料金の発生するソフトもありますので、詳細はGoogle Playにてご確認ください。
※このランキングは、Google Playで販売されているアプリを対象に、ファミ通がユーザー調査を実施し、独自に作成したものです。表示しているポイントは、Google Playからのダウンロード数とは異なります。



KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
KADOKAWA公式サイト
http://www.kadokawa.co.jp/
enterbrain
エンターブレインの通販サイト
ebten
http://ebten.jp/

惨劇は、まだ終わらない

新作スクープ

約7年の沈黙を破り、『ひぐらしのなく頃に』の完全版が、ふたつのハードで登場！



2002年に同人PCソフトとして産声をあげた、サスペンスアドベンチャーゲーム『ひぐらしのなく頃に』。その人気はネットを中心とする口コミで徐々に拡大。2007年にはプレイステーション2、2008年にはニンテンドーDSでそれぞれリリースされ、累計販売本数が40万本を超えるヒットを記録した。本作は、過去の家庭用版に収録されたシナリオをすべて網羅した完全版。パワーアップした要素を軸に、『ひぐらしのなく頃に粋』の魅力を紹介しよう。

プロローグ

昭和58年初夏。例年よりも暑さの訪れの早い今年の6月は
昼にはセミの、夕暮れにはひぐらしの合唱を楽しませてくれた。
ここは都会から遠く離れた山奥にある寒村、通称"雛見沢村"。
人口2000に満たないこの集落で、それは毎年起こる。

── 雛見沢村連続怪死事件 ──

毎年6月の決まった日に、ひとりが死に、ひとりが消える怪奇。
巨大ダム計画を巡る闘争から紡がれる死の連鎖。
隠蔽された怪事件、くり返される惨劇。

陰謀か。偶然か。それとも──祟りか。
いるはずの人間が、いない。いないはずの人間が、いる。
昨夜出会った人間が、生きていない。
そして、死んだはずの人間が、生きている。
惨劇は不可避か。屈するほかないのか。

────でも屈するな。
運命は、その手で切りひらけ。

Vita PS3

ひぐらしのなく頃に粋 メーカー名 加賀クリエイト
発売日 2015年3月12日発売予定 価格 備考欄参照 ジャンル アドベンチャー CERO 審査予定
備考 プレイステーション Vita版は6980円[税抜](7538円[税込])、ダウンロード版は6000円[税抜](6480円[税込])、プレイステーション3版は7980円[税抜](8618円[税込])、ダウンロード版は7000円[税抜](7560円[税込])

収録シナリオ

ほかのアドベンチャーゲームを圧倒する大ボリュームで展開する

過去の家庭用版のシナリオをすべて収録した本作のボリュームは、一般的なライトノベルの文章量に換算して約30冊分。イベントCGの枚数は200枚を超えている。そんな膨大なシナリオを、本作では4つのグループに分類。グループを統括するひとつの資料、視点を出発点として複数のシナリオが展開し、壮大な物語を堪能できるのだ。





←↑シナリオを一定数クリアーすると、エピローグがプレイ可能に。エピローグ終了後には、新たなグループのプロローグが登場する。

異なる人物の視点で雛見沢村の事件を描く

収録シナリオ①

鬼隠し編	DS	PS2
綿流し編	DS	PS2
祟殺し編	DS	PS2
染伝し編	DS	
盥回し編	DS	PS2
憑落し編	DS	PS2

収録シナリオ②

暇潰し編	DS	PS2
目明し編	DS	PS2
異本・昼壊し編	DS	
影紡し編	DS	

収録シナリオ③

罪滅し編	DS	PS2
皆殺し編	DS	PS2
宵越し編	DS	
解々し編	DS	

収録シナリオ④

祭囃し編	DS	PS2
澪尽し編・表	DS	PS2
澪尽し編・裏	DS	
賽殺し編	DS	
言祝し編	DS	

↳シナリオをクリアーすると全十九編のシナリオに加え羞晒し(ドラマCD)編がプレイ可能に

豪華声優陣が物語を盛り上げる

フルボイス

プレイステーション2版やニンテンドーDS版ではかなわなかった、全編フルボイスを実現したのも本作の大きな魅力。本編のシナリオはもちろん、サブシナリオまでも全キャラクターがフルボイス化されており、『ひぐらしのなく頃に』の世界を心ゆくまで堪能できる。主要キャラクターを中心に、著名な声優が多数出演しているので、彼らの演技にも注目だ。



※画面はプレイステーション3版の開発中のものです。

次ページでは本作の見どころ、そして新要素を公開！



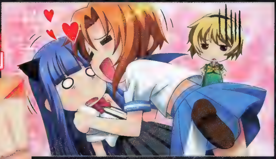
クロスセーブ

ふたつのハードで好きなときにプレイ

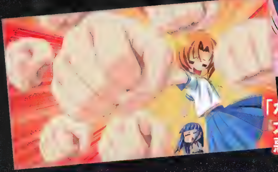
本作は、プレイステーション3とプレイステーション Vitaのクロスセーブに対応。自宅ではテレビの大画面で、外出先ではプレイステーション Vitaにセーブデータを持ち出して、好きなときにプレイするといったことが可能になる。また、新たなプラットフォームに合わせて、画面構成や解像度を最適化している点も大きなポイント。グラフィックが過去作よりも大幅にパワーアップしており、会話シーンや200枚以上に及ぶイベントCGが堪能できるのだ。



「私の私による私のためのメイド世界を実現させるためにも、レナさんの協力が必要なんです!」



「梨花ちゃんかぁいい!
梨花ちゃんかぁいい!!
はぅ～～!!」



「かぁいいかぁいいッ!
大丈夫だよ、レナお姉ちゃんが
悪い人はやっつけちゃうからね!」

音楽

ストーリーをいっそう盛り上げる多数のBGMと主題歌&挿入歌

本作には、100曲以上ものBGMに加えて、歴代シリーズの主題歌や挿入歌がすべて収録されている。さらに、3曲の新曲が制作されることも判明。新曲を手掛けるのは、科学アドベンチャーシリーズの企画・原作を務めるほか、作詞・作曲活動やTwitter上での連載小説の執筆など、マルチに活躍する志倉千代丸氏。そして、おもに同人音楽で活動し、原作BGMを制作したことでも知られるdai氏のふたり。志倉氏書き下ろしの2曲に加え、dai氏作曲の1曲が追加予定だ。ファンは新曲を楽しみにしていよう!

本作に収録された16曲の歌入り楽曲

①嘆きノ森(彩音) ②コンプレックス・イマージュ(彩音)
③escape(いとうかなこ) ④Friend(いとうかなこ)
⑤その先にある、誰かの笑顔の為に(彩音)
⑥[illegible]のディスペア(いとうかなこ) ⑦プレイス・オブ・[illegible]
⑧光の空のクオリア(Cyua) ⑨漆黒の祭壇(Verforest.)
⑩Angelic Bright(彩音) ⑪ただ流るるままに(彩音) ⑫you([illegible])
⑬そらのむこう(結月そら) ⑭新曲1 ⑮新曲2 ⑯新曲3

さらなる恐怖へと誘ってくれる

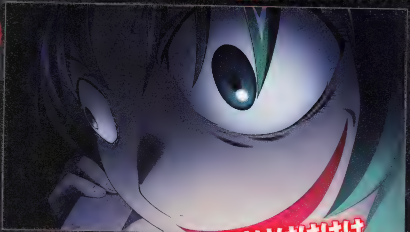


←↓収録された多数の楽曲が、イベントCGとともにさまざまなシーンを盛り上げる。楽曲の中には恐怖心をあおるものも。

名場面を彩る多数の楽曲









演出の強化

本作で生まれ変わるのはグラフィックだけではない。演出内容が見直され、ギャグやシリアスな場面の臨場感が大幅に増しているのだ。



新要素 読み飛ばし機能と新規にゲーム化された"羞晒し編"がプレイ可能に！

本作は、『ひぐらしのなく頃に』の知識をユーザーに問う、読み飛ばし機能を新たに搭載。出題されるクイズの正解率に応じたシナリオが解放され、自由にプレイ可能になる。また、ドラマCDのおまけシナリオ"羞晒し編"も新規にゲーム化され、各キャラクターの水着CGが追加されている。

クイズに正解して好きなシナリオをプレイしよう



←読み飛ばし機能は、シナリオの順番を無視してプレイできる新機能だ。

担当ライターが語る 「嘘だッ!!!」じゃなくて「本当だッ!!!」

嫁さんと付き合い始めたころに、「おもしろいから！」と渡された、プレイステーション2版の『ひぐらしのなく頃に祭』。当時はほかに遊んでいたゲームもあったし、あまり乗り気ではなかったものの、嫁さんとの共通の話題を増やしたい一心(下心と言います)で遊び始めました。最初は軽い気持ちでしたが、ストーリーを進めるうちに、緻密に張り巡らされた謎や伏線の虜に。しまいには、遊びに来てくれた嫁さんの相手をほどほどに、夢中でプレイしたのを覚えています。

あれから約7年。『ひぐらしのなく頃に』をプレイステーション3やプレイステーション Vitaで遊べる日が来ようとは、夢にも思いませんでした。しかも、本作は家庭用



版のすべてのシナリオを収録した完全版。フルボイス化や各プラットフォームへの最適化、演出の強化、楽曲や新要素の追加など、ファンにはたまらない内容になっています！ もちろん、本作は過去作を遊んだことがない人にもオススメ。本作をプレイすれば、『ひぐらしのなく頃に』の魅力を余さず堪能できると思いますよ！

(Text by ジャイアント黒田)

	80%	7年越しの願いがかなって、今回発表の運びとなりました！ これも開発陣と関係者の皆さんの熱意と、ご厚意あっての賜物です。ありがとうございます！	加賀クリエイト 営業開発部 叶希一

新作スクープ!

世界の遺跡を巡る冒険家ララ・クロフトの、もうひとつのエピソードを体験!

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス

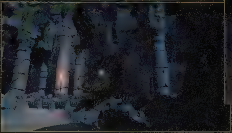


名作『トゥームレイダー』のスピンオフ作品として生まれたアクションアドベンチャーゲーム、『ララ・クロフト』シリーズの最新作が登場! 斜め見下ろし型のクォータービューで、最大4人の仲間たちとともに手ごわい敵と戦い、古代遺跡を探索しよう。今回は、本作の見どころを紹介するぞ。

時を超えて4人が協力! 古代遺跡の奥深くへ

秘宝"オシリスの杖"の力が世界を救う!

ララとライバルのカーターは、秘宝"オシリスの杖"を発見し、暗黒の王セトを目覚めさせてしまった。そして、セトは世界征服に動き出す。セトを止めるには伝説の王オシリスを復活させる必要がある。杖の超常的な力を借りながら、危険な遺跡の探索が始まる。

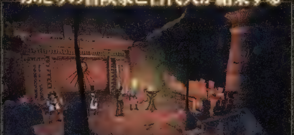




舞台はエジプト砂漠に佇むオシリスの神殿

⬆オシリスが眠る砂漠の神殿。復活させるには遺跡内部に散らばるパーツを集めなければならない。しかし、遺跡にはモンスターやセトの手に堕ちた伝説の神々が待ち構えている。

ふたりの冒険家と古代人が結束する



⬆セトの復活とともに、長年の呪縛から開放された妻のイシスと息子ホルス。ふたりはセトの野望を阻止するため、ララ、カーターと行動する。

➡内部には墓所が存在し、強敵が潜んでいる。ときには巨大なモンスターと戦わなくてはならない場面も!?

遺跡に眠るパーツを求めて危機を乗り越える!

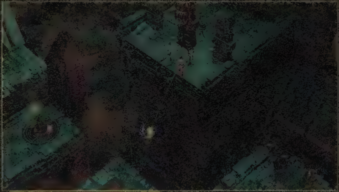


PS4 Xbox One PC

ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス メーカー名 スクウェア・エニックス
発売日 12月25日発売予定 価格 備考欄参照 ジャンル アクション・アドベンチャー CERO 12歳以上対象
備考 プレイステーション4版は3800円[税抜](4104円[税込])、ダウンロード版は2000円[税抜](2160円[税込])、Xbox One版(ダウンロード専売)とPC版(ダウンロード専売)は2000円[税抜](2160円[税込])

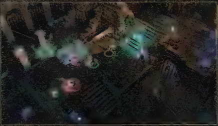
神秘と恐怖のダンジョンを最大4人の協力プレイで探索せよ!

ララ、カーター、イシス、ホルスのいずれかを操ってダンジョンを探索していく本作。オンライン、オフラインともに最大4人までの協力プレイが可能だ。罠の解除や険しい地形をくぐり抜けるには、仲間の協力が不可欠な場面も登場する。道具や探索中に手に入る豊富なアイテムを活用して進もう。



アイテムを活用

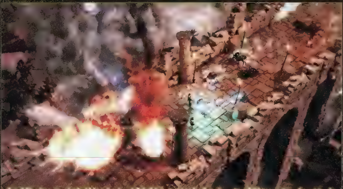
⬆フックを使って谷を突破! フックを持っていない仲間を引き上げることもできる。アイテムの使いどころが重要になるのだ。



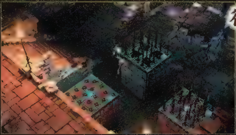
魔物の襲撃

⬅容赦なくつぎつぎとモンスターが襲い来る。マルチプレイ時は、仲間との連携がカギを握る。

⬇爆弾で敵を一撃粉砕。メイン武器と各種アイテムを駆使してバトルを有利に進めよう。

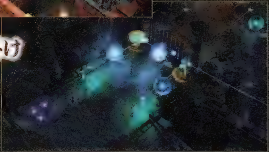


古代から目覚めし魔物が四方から襲いかかる!



行く手を阻む罠

⬅死の罠が待ち構えるオシリスの神殿。罠を切り抜けるにはテクニックだけではなく、知恵も必要。



謎の仕掛け

➡不思議な力が宿るオシリスの杖に反応する物体。パズル要素があるものなど、遺跡内にはさまざまな仕掛けが存在する。

パッケージ版購入で豊富なコンテンツを無料でゲット!

今後配信予定のダウンロードコンテンツが手に入る"シーズンパス"が付属する、プレイステーション4のBlu-rayディスク版。さらに、初回生産特典として追加ダウンロードコンテンツ3種のコードも封入される。

今後配信予定のDLCが手に入る"シーズンパス"

発売後に配信される追加のコスチューム、装備、武器、ダンジョンなどが無料でダウンロードできるパス。なお、シーズンパスに含まれるコンテンツは順次配信される予定だ。

『デウスエクス』がテーマのセット

デウスエクス パック

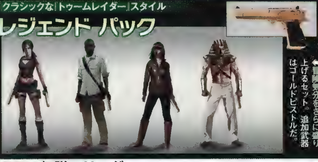


⬅神秘的な雰囲気のセット。武器はアダム・ジェンセンの"コンバットライフル"。

アイテム **オーグメントリング** 宝箱開放のコスト10%ダウン

クラシックな『トゥームレイダー』スタイル

レジェンド パック

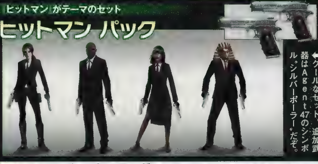


⬅冒険気分をさらに盛り上げるセット。追加武器はゴールドピストルだ。

アイテム **伝説のリング** HPリジェネ効果/たいまつの効果アップ

『ヒットマン』がテーマのセット

ヒットマン パック



⬅クールなセット。追加武器はAgent 47のシンボル"シルバーボーラー"だぞ。

アイテム **エージェントのリング** 武器ダメージアップ/爆弾ダメージアップ

80% アクションアドベンチャー界のスーパーヒロインが活躍する最新作がお求めやすい価格で登場。パズル要素も歯ごたえ十分。Co-opもアツい! 年末年始の1本にぜひ! スクウェア・エニックス アソシエイト・プロデューサー 新井晴明

新作スクープ

少年少女の部隊を率い日本全国を解放せよ！



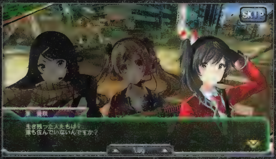
V.D.ーバニッシュメント・デイー

異次元に飛ばされた日本を舞台に、少年少女が死闘をくり広げるタクティカルバトルRPGが登場！

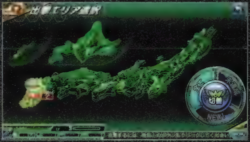
DMMゲームズより、新作ブラウザゲーム『V.D.ーバニッシュメント・デイー』が12月に配信される。本作は、異次元に飛ばされてしまった日本で少年少女が武器を持ち、機械兵器オートマトンに戦いを挑むタクティカルバトルRPG。主人公は、個性的な子どもたちから構成される部隊の指揮官となり、オートマトンに制圧された各都道府県を解放していくことになる。戦略性の高い戦闘システムや、悲哀や葛藤が丁寧に描かれる重厚な物語も魅力だ。



⬆電磁波に汚染された地域では、大人たちは体が動かなくなってしまう。そこで、電磁波に耐えうる子どもたちが武器を持ち立ち上がる。



少年少女たちの成長が描かれるドラマチックなイベントも満載



⬅主人公たちの旅は九州からスタートし、北上していくことになる。

開発者スペシャルインタビュー



土田俊郎（つちだとしろう）氏（右、文中は土田）

プロデューサー。ジークラフト代表取締役。代表作は、『フロントミッション』シリーズ、『アークザラッド』シリーズなど。

下村陽子（しもむらようこ）氏（左、文中は下村）

サウンドコンポーザー。『キングダム ハーツ』シリーズ、『マリオ&ルイージRPG』シリーズなどの楽曲で広く知られる。

『フロントミッション』以来19年ぶりの共同制作タイトル

――まずは、本作を開発するまでの経緯を教えてください。

土田　もともと日本を舞台にしたゲームを作ってみたかったんです。これまで架空の世界を舞台にゲームを作ることが多かったのですが、今回はガラリと変えてみようかなと。日本が舞台なら、ご当地ネタもできて、より皆様に身近に感じていただけますしね。それで、僕がフリーになった後で、DMM.comのPOWERCHORD STUDIOさんにお話ししたところ、興味を持っていただきまして、本格的にプロジェクトがスタートしました。

――下村さんは、どういった形で本作に参加することになったのですか？

下村　土田さんの新作ということで、本作のプロデューサーさんが私を念頭に入れておいてくださっていたみたいです。お話をいただいたときは、『フロントミッション』以来である土田さんとお仕事ができるということで、とてもうれしかったです。

　※画面は開発中のものです。

V.D.　Vanishment Day　ーバニッシュメント・デイー

メーカー名 DMMゲームズ
配信日 12月配信予定　価格 基本無料（アイテム課金あり）　ジャンル シミュレーション・RPG　CERO ――
備考 ――

戦いの中で葛藤し成長する個性的なキャラクターたち！

ここでは、主人公とともに戦ってくれる心強い初期メンバーを紹介しよう。なお、本作では都道府県を敵の手から解放していく旅の途中や、エージェントを全国に派遣する"スカウト"システムなどで仲間を増やせる。仲間にできるキャラクターは、それぞれ異なったスキルや必殺技を持っているぞ。また、ボイスを豪華な声優陣が担当している点にも注目だ。



泉 美咲

声：金元寿子

熊本県出身。控えめな印象だが芯は強く、自分の意見をしっかりと持っている。敵の襲撃で家族を失い、避難している際に主人公に保護された。

山鹿陽菜

声：金元寿子

熊本県出身。明るく、天真爛漫なムードメーカー。戦いの最中にくだらない会話をしては、よく怒られている。じつは、かなりの怖がり。

高槻 遥

声：M·A·O

大阪府出身。責任感が強く、班長としてメンバーを引っ張る。言いたいことはハッキリと言う性格だが、照れ屋でもあり、からかわれるのが苦手。

荒川 駿

声：福間竣兵

東京都出身。高校1年のときに熊本に引っ越してきた。おちゃらけているが、照れ屋の一面も。幼少より剣道を習っており、有段者である。

昭島千尋

声：南條愛乃

東京都出身。本部から主人公のオブザーバーとして配属され、つねに行動をともにする。笑顔がステキで面倒見がいいお姉さんタイプ。

キャラクター固有ジョブが勝負の行方を左右する！

キャラクターはそれぞれジョブを持っており、対戦相手などにより相性が異なる。ジョブの種類は、攻撃職のアサルト、ヘビーガンナー、スナイパーに加え、回復＆補助職のメディックとエンジニアの5種があるぞ。



←ジョブの相性がよければ、与えるダメージもグンとアップする。

本格シミュレーションRPGとDMMらしい萌えの融合

――本作の開発にあたって、心掛けたことは何ですか？

土田 世界観自体が、少年少女たちが戦争をして日本を救うという、ややブッ飛んだ設定でしたので、リアルさ重視の硬派なテイストではなく、むしろライトでとっつきやすい雰囲気にするべきだと判断しました。バトルシステムは、手軽にプレイしていただけるように、GOボタンをクリックするだけで進められる仕様にしてあります。もちろん遊びかたによって、戦略を練ってじっくり進めることもできます。戦略性の高いゲームが好きな方も、気軽に遊びたい方も楽しめるように考えて作りました。

――ブラウザゲームとしては珍しくエンディングが存在するそうですね。

土田 はい。しっかりとした目標を設けたほうが、ユーザーさんのモチベーションを刺激すると思ったからです。ストーリーは、ある程度時間をかけてエピソードを重ねることで、完結する形になります。ちなみに、ストーリーは僕好みの少し重い内容になっています。もちろんエンディングを迎えても引き続き楽しんでいただけるように、追加アップデートにて新要素を実装していく予定です。

――下村さんは、本作の楽曲を制作するにあたって、どのようなことを念頭に置いていたのですか？

下村 "攻めるオーケストラ"を心掛けていました。重いけれど疾走感があり、要所に"泣き"も入れるという。一本調子ではない、物語性のある音楽を作りたかったんです。本作は、少年少女が悲しみを乗り越えながら成長していく物語なので、それを音楽で表現できるように努めました。曲の重さで言うと、私史上もっとも重い曲調になっているかもしれません（笑）。ブラウザゲームは、気軽にプレイするものという印象があったので、そこでズーンと沈むような曲を流すのはよくないかなと悩んだこともありました。ですが、PCゲームは携帯向けゲームとは違い、腰を据えてプレイするものだと思いますので、より世界観に没入してもらえるように、最終的には物語に合った重い曲を制作することに決めました。

土田 下村さんのおかげで、本作はさらにレベルの高い作品になりました。とくに戦闘は、自分なりに工夫できる要素を考え、それが実現できていると思います。先に進むほどバトルのおもしろさや歯ごたえを感じられる作品になったと思いますので、ぜひひとりでも多くの方に触れてもらえたらうれしいです。

80% βテストを終え、現在はテスター様の要望に応えるべくゲームの改修と内容の磨きを行ってます！ リリースまでもう少々お待ちください！

DMM.com POWERCHORD STUDIO パブリシティディレクター たかぎ

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲーム クロスレビュー

11月10日～11月16日

クロスレビューでは、一定の水準に達していて、標準的な完成度であると判断したゲームに対して、基準となる7点を設定。対象となるユーザーの立場からの視点に、得意なジャンルやシリーズ過去作品のプレイ経験など、個々のレビュアー独自の視点を加味してレビューを行います。4人の合計点数が30点以上なら“シルバー殿堂”、32点以上は“ゴールド殿堂”、35点以上は“プラチナ殿堂”となり、ファミ通が良質なゲームとしてオススメします。

このマークのゲームは、その批評家がオススメするソフトです。

今週のレビュアー （人物イラスト：荒井清和）



ツツミ・デラックス
謎解きとレースゲームと洋ゲー好き。一見さんへの配慮や手触りを気にします。『ラスト・オブ・アス』最高！



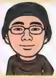
くしだナム子
1980年代から、アーケードやPCを含め、広く浅く、ときに深く遊んできました。内容と価格のバランスを重視。



ジゴロ☆芦田
そのゲームでしか味わえないような、独自性のある作品が好き。粗さがあっても、光る部分に注目しています。



菅谷あゆむ
女性向け恋愛ゲームのレビュー担当。女性向けなら、なんでもおいしくいただきます♡　元『B's-LOG』編集者。



戸塚伎一
その世界に浸りたくなるムードや突き抜けた爽快感が好物。携帯機ならではの遊びやすさも気にします。



ブンブン丸
格闘、スポーツ、FPSにシミュレーション、ギャルゲーとなんでもやります。パズルはあまり遊ばないかな。

ピンチ50連発!!



3DS ニンテンドー3DS
モバイル&ゲームスタジオ
9月24日配信
463円[税抜]（500円[税込]）
アクション
全年齢対象

謎の島に不時着したトレジャーハンターとなり、仕掛けに富んだ島から脱出することが目的の横スクロールアクション。ゲーム中のプレイを鑑賞できるリプレイ機能を搭載。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
刺激が欲しい子どもの方
クラシックなアクションゲームが好きな大人の方
【平均プレイ時間】
エンディングまで2～5時間（やり込むと20分程度でクリアー可能）
クリアータイムを競うオンラインランキングもあります

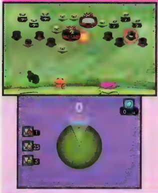
移動とジャンプのみというシンプルな操作と、ややシビアなアクションのタイミングがもたらすのは、まさにレトロゲームの楽しさそのもの。ゲームとしてもわかりやすいし、敷居も低いので、誰でも楽しめるのは○。ただ、あえてこのゲームを選びたくなる魅力が見当たらず、オンラインのランキングだけでは物足りない。何かひとつアイデアが盛り込まれていれば、見えかたがだいぶ変わったのでは。　（ツツミ）

シンプルなアクションながら、疲労や高所から飛び降りたときの硬直など、考えなければならない要素がいろいろあり、うまく突破するにはどう行動すればいいか、悩まされるのが楽しい。ミスして覚える作りで、意地の悪いトラップにイラッとしつつも、ニヤリとさせられるような巧妙さがグッド。リプレイで、自分が必死になっている姿を見返せるのも愉快。1ゲームがサクッと終われるボリュームです。　（芦田）

シビアなアクションとひらめきとが要求されますが、くり返し遊ぶことで解法が見えたり、偶然うまくいくこともある設計が救い。すぐに何度でも再挑戦できるので、やる気も削がれません。ピンチを切り抜けても、セーブポイント前にまだピンチがあったときのガックリ感は相当ですが、クリアーの達成感もスゴいです。絵や音のセンスもよく、3DS本体を含めたビジュアルは往年のLSIゲームのよう。　（ナム子）

プレイヤーキャラの“融通の利かない挙動”を含めた謎解き要素が新鮮。死んで覚えるというよりは、死んで解法を探すタイプのピンチ（ステージ）にやり甲斐を感じます。ピンチ脱出時の効果音、ミス時の雄たけびともに中毒性が高く、プレイの全過程が記録されるリプレイを早回し再生しているだけでニヤニヤ。攻略に一定水準以上のアクション操作が要求される点は、間口を狭めていて、少しもったいないですね。（戸塚）

小悪魔ココトの宇宙人くずし



3DS
ニンテンドー3DS
テヨンジャパン
10月22日配信
463円[税抜]（500円[税込]）
パズル
全年齢対象

小悪魔のココトとなって、宇宙人“エクシリアン”の攻撃をシールドで跳ね返して応戦していく、ダウンロード専売タイトル。5つの惑星を冒険して、彼らの侵略を阻もう。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
すべてのユーザー層が対象です
【平均プレイ時間】
ストーリーモードのクリアーまで5時間程度
ゲームオーバーまで遊べるアーケードモードとクラシックモードもあります

上から降りてくる敵の弾を盾で弾き返して攻撃するという、『スペースインベーダー』と『ブロックくずし』のシステムが融合したゲーム。大きさや機能が異なるさまざまなパワーアップシールドや敵の属性など、ステージごとに新鮮に楽しめるような工夫はなされているものの、どうしても単調な印象が拭えない。モードとして搭載されている“クラシック”と“アーケード”は、『ブロックくずし』そのまんま。　（ツツミ）

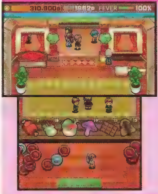
『ブロックくずし』とレトロなシューティングが融合した内容は、懐かしい手触りと同時に新鮮味もある。ココトの動きは軽快でジャンプもでき、弾を跳ね返すのが楽しい。移動スピードがもう少し微調整しやすければ、なおよかったな。一度跳ね返した弾は惑星にダメージを与えない、というルール設定が秀逸で、適当にプレイしていても、飛び交う弾で敵をつぎつぎと撃破できたりするので、爽快さが味わえる。（芦田）

『ブロックくずし』のアレンジ版。小悪魔に見立てたパドル側には、アイテムでの強化やジャンプの要素が取り入れられていて、楽しい。宇宙人に見立てたブロック側は、分裂するものや下からの攻撃を跳ね返すものなど、敵キャラ的なタイプ設定がおもしろいです。弾を落としても即ミスにはならず、また、新しい弾が常時供給される仕様は、プレイヤーを救済する一方で、緊張感を欠いた展開も生みがちかな。（ナム子）

ボールを何度落としても、すぐミスにはならないということで、『ブロックくずし』タイプのゲームをリラックスして遊べるのがいいですね。ボールの反射角調整も、思いのほか繊細に行えるので、「どうしても最後の1個が……」という場面も少ないでしょう。各ゲームモードともに、難度の上昇曲線が緩やかなため、何となくの時間潰しには最適ですが、激しいゲームプレイを好む人はかなりの忍耐が必要。　（戸塚）

殿堂入り SILVER シルバー

王国の道具屋さん



ニンテンドー3DS
PUMO
10月22日配信
741円[税抜](800円[税込])
RPG

全年齢対象

人気のゲームアプリがパワーアップして3DSに登場。王国いちの道具屋を目指し、クエストを行ってアイテムを収集したり、合成や注文の対応などでお店の評判を上げていく。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
やり込み系のRPGやお店を経営するゲームが好きな方
2Dのドット絵RPGが好きな方

【平均プレイ時間】
クリアーまで約15時間
やり込み要素を含めると約40時間

クエストで素材を集め、いろいろな専門店で加工して価値を上げ、自分のお店で売るという、非常にシンプルな内容。しかし、テンポとゲームバランスの妙とでも言うべきか、これがついつい止めどきを失ってしまうほどの楽しさ。正直なところ、目新しさもなければキャラが秀逸というわけでもない。ただただバランスとテンポのよさで、ここまで楽しませてくれるというのは、ある意味で新鮮な驚きです。(ツツミ)

素材を集め、合成でアイテムを作って販売する流れは、やりたいことが絶えず出てきて、止めどきを失う。各アイテムを決められた個数売ることでボーナスがもらえるため、販売したい品が自然と変わっていく仕組みもいい。経営面にシビアさはなく、難しく考える必要がないので、とっつきやすいところも○。バトルでの素材集めは、傭兵への指示とアイテム回収を同時に行う適度な忙しさがナイスです。(芦田)

やることがいっぱいで、忙しさに喜びを覚えるお店屋さんごっこですが、放置中に物が売れていく気楽さも兼備。冒険での仕入れ、合成による商品開発など、多様な仕事のひとつひとつには戦略性もあります。たとえば品出しには、各商品の売れやすさや販売のタイミングなどを考えるおもしろみが。夢中になれるだけにすぐ終わってしまい、物足りなく感じそうですが、価格ぶんのボリュームはあります。(ナム子)

○○を作るためには、まず××という材料を作って……といった小目標が、ゲーム序盤から数多く用意され、何かにせかされるわけでもないのに中断できない、不思議な中毒性があります。簡単にお金が貯まり、リスクなしで何でもできてしまうゲーム性ではありますが、登場人物との会話や新たな出会い、クエストでのアクション操作(攻防の切り換え&アイテム回収)がほどよいアクセントになっています。(戸塚)

@SIMPLE DL シリーズ Vol.33 THE 熱血! 炎のラーメン屋



ニンテンドー3DS
ディースリー・パブリッシャー
10月29日配信
481円[税抜](520円[税込])
アクション

全年齢対象

スライドパッドやマイク機能を駆使し、麺の湯切りや炒め物をしてラーメンを調理。ライバル店から送り込まれる刺客の無理難題にも応対しつつ、お店の評価を上げよう。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
ラーメンに強いこだわりのある方
少年マンガのような燃える展開が好きな方

【平均プレイ時間】
やり込み要素を含めると5時間以上

懐かしい少年マンガテイストのストーリーは、単純明快！　ラーメンの種類によって異なるアクションは、複雑すぎずいい塩梅。ストーリー運びが大雑把なぶん、のめり込むほどのおもしろさはないが、1話ごとの物語も短めでサクサク進み、遊びやすいのは確か。ただ、アクションが限定されているからか、途中から作業感が強くなっていくのがやや残念なところ。チョモランマのメガ盛りは圧巻デス(笑)。(ツツミ)

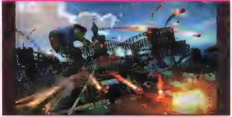
調理はシンプルな工程のくり返しだが、ストーリーが進むとメニューが増えたり、ライバルキャラとの対決など、楽しみがいろいろ用意されているのがいい。メガ盛りラーメンを作る際、豪快に盛りつけられたり、高さによって山の名前が付けられたりするのはユニーク。ただ、スライド操作をどのくらいの加減で行えば盛りつけが成功するかがわかりにくく、うまくいかなくてやきもきしてしまうことも。(芦田)

ジャイロセンサーやマイクまで活用した、独特の操作による調理がユニーク。注文をさばくには集中力が求められ、つい作業に没頭しちゃいます。操作の習熟度より、オーダーの運に左右されがちなゲームバランスは少々残念。調理法やルールの解説が投げやりで、説明のない部分がクリアーのためのキーになっているステージもあるのですが、それも謎解き要素と捉えるのが、ゲームのボリューム的には吉。(ナム子)

ラーメン業界を始め、あらゆるジャンルを雑にパロディー化した会話シーンがおもしろく、ゲームを進めるモチベーションになります。各調理の操作は、単純ながら評価判定がシビアなため(とくに各ステージの2回目)、かなりの集中力を要求されます。スライドパッドとタッチペンの操作を連続して行うラーメンの調理は、ペンをどうしても左手で持ちたい左利きプレイヤーとしては、少々やりづらかったですね。(戸塚)

殿堂入り PLATINUM プラチナ

Sunset Overdrive (サンセット オーバードライブ)



XBOne Xbox One
日本マイクロソフト
10月30日発売
6900円[税抜](7452円[税込])
TPS

17歳以上対象

自由度の高いダイナミックなアクションと多彩な武器、特殊能力を使いこなし、ミュータントからシティを守ることが目的となる。最大8人までのオンライン協力プレイが可能。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
アクションやシューティングゲームが好きな方
オープンワールドのゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
キャンペーンモードのプレイだけで30時間以上
マルチプレイは長期間にわたって遊べます

アメリカのB級映画さながらのおバカなノリと、ワイヤーや手すりを駆使した爽快なアクションが最高！　武器もコスチュームも豊富で、なかには小学生レベルの下ネタなども盛り込まれ、思わず笑ってしまう。TPSとしてはかなり大味な作りではあるが、より多くのプレイヤーが全能感を得られるチューニングと考えると秀逸。ロストしたときの復活の儀式(?)もアホみたいに種類があって、ホント最高！(ツツミ)

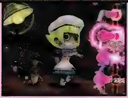
ジャンプとグラインドでマップ中を縦横無尽に動き回るのが、じつに気持ちいい。アンプの装備によって、各アクションのたびにド派手な特殊能力を発動できるのも爽快。スタイルゲージを保ちながら戦闘するのは少々せわしないが、テクニックを駆使しながら敵を倒すのは、華麗に戦えている気分を満喫でき、満足感が得られる。独特の世界観、コミック的な演出やノリで進む物語、ネタ要素も大きな魅力。(芦田)

B級パニックムービー的なテイストがたまらない。やけくそ気味にハチャメチャな世界は、シリアスに描かれる終末ものより、むしろ"終わっている"感が強烈。クルマのルーフを使ってのバウンドや、手すりでグラインドする派手なアクションを、特別な場面ではなくつねに使わせようとする設計もイッちゃってます。ミッションによってはチェックポイントが遠く、「ここからやり直し!?」とガックリすることも。(ナム子)

独特の世界観は、非常に痛快かつ、いい意味でバカバカしい。オープンワールドのTPSとしても十分な完成度で、じっくり腰を据えてプレイできるだけの作品。グラインドやパルクールアクションの動きの粗さなど、ところどころに小さな不満を感じるものの、世界観の濃さはそれらを払拭できるだけの魅力を持っている。他に類を見ない独創的な装備も必見。際立った性能にカスタムできるのがいい。(ブンブン丸)

おさわり探偵 小沢里奈 なめこリズム





3DS
ニンテンドー3DS
サクセス
11月13日発売予定
4800円[税抜](5184円[税込])
リズムゲーム
全年齢対象

シリーズ最新作は、音楽に合わせてアイコンをタッチしていくリズムゲーム。楽曲は「なめこのうた」や「オクラホマミキサー」など、20曲以上収録。コスチューム収集要素も。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
なめこやかわいいキャラが好きな方
カジュアルなゲームが好きな人

【平均プレイ時間】
曲や難易度が開放され、ひと通りのプレイに3時間程度
衣装集めなどは、季節イベントなども関係するため、長く楽しめます

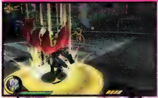
おなじみのなめこキャラのゆる〜いテンションが上手に盛り込まれている。このシリーズの持つ独特のテンポが、とかくせわしないイメージになりがちなリズムゲームを、のんびりと楽しめるものにしている。楽曲は、誰もが知っている世界の名曲からボカロPによるものまで、幅広く用意されていて○。楽曲に合わせて踊る小沢里奈のダンスもシュールで、その世界観の揺るぎなさには脱帽です(笑)。（ツツミ）

曲数は多くはないが、参加アーティストの顔ぶれがなかなか豪華。里奈となめこのダンスもかわいらしい。タッチするなめこが意外に小さく、リズムに加えてタッチの正確性も必要になってくる。狙いを外してしまうことがあるので、当たり判定がもう少し大きければ、もっと気持ちよくプレイできたかな。季節のイベントなどで、里奈となめこの衣装がもらえたりするのは、モチベーションになっていいね。（芦田）

なめこの種類によって異なる収穫法がユニークで、スポンと引き抜く感触もいいです。ただ、チュートリアルで教わるタイミングで収穫しようと画面を注視すると、なめこが生える挙動と曲のリズムが必ずしも一致しておらず、リズムアクションとしての気持ちよさが半減しているのは残念。もっといろいろな種類のなめこが見たいけれど、代わりに、着せ替え要素がコレクション願望を満たしてくれます。（ナム子）

独特の間がクセになる世界観は、シリーズのファンも納得の仕様。里奈＆なめこのとぼけた着せ替えバリエーションもいいですね。メインのゲームパートは、ボタンを押すタイミングが譜面だけでは判断しづらく、複数回タッチの判定も独自性が強いため、もともとリズムゲームが苦手な人はさらに苦労しそう。統一感がある収録曲のムードが気に入っていれば、鑑賞用と割り切って楽しむのもアリでしょう。（戸塚）

ディスク・ウォーズ:アベンジャーズ アルティメットヒーローズ





3DS
ニンテンドー3DS
バンダイナムコゲームス
11月13日発売予定
4740円[税抜](5119円[税込])
アクション
12歳以上対象

ディスクに封印されたアベンジャーズのヒーローたちを召喚し、ヴィランの撃破を目指す。ストーリーモードのほか、バトルに特化したチャレンジモードなどを収録している。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
『ディスク・ウォーズ:アベンジャーズ』のファン
マーベルやアメコミのファン

【平均プレイ時間】
ストーリーモードのクリアーまで約8時間
やり込み要素を含めると約16時間

日本の子ども向けにローカライズされた『アベンジャーズ』なので、ハリウッド版とは別物。1ステージはとても短くてアクションも難しくないため、アニメ番組のターゲット層にあたる子どもにはちょうどいい。ただ、敵の種類やアクションにもう少しバリエーションが欲しかった。また、子ども向けのコンテンツであれば、漢字のルビだけでなく、言い回しなども子どもを意識していればよかったと思う。（ツツミ）

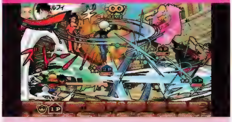
会話シーンは顔部分のみの表示で、演出的に簡素だが、ゲームオリジナルのストーリーが見られるのはうれしい。アクションはシンプルな操作でわかりやすく、ヒーローごとに技が異なり、それぞれの特徴を活かして戦えるのがいい。モードによっては、個性的なヴィランを操作できるところもナイスです。ギャラリーモードでディスクを鑑賞できるのはいいが、拡大してより鮮明に見られればよかった。（芦田）

各ヒーロー特有の動きが、シンプルかつほぼ共通の操作系統にうまくまとめられています。アニメの"Dスマッシュ"とは違いますが、タッチ操作でヒーローを呼び出す仕掛けも、秘密道具を使っているかのようで魅力的。制限時間が設けられ、好きなヒーローだけを使っていられない一方、むやみなキャラチェンジもできないというシステムもいいです。ステージ構成や敵の出現パターンは、やや単調かな。（ナム子）

操作方法やクリアー条件はひたすらシンプル。ロックオン関連の挙動に少々難があるものの、お気に入りのキャラでひたすら攻撃しているだけでも爽快です。キャラの成長は任意かつ基本性能が上がるのみなので、初期状態でどこまで進めるか挑戦するプレイも無理なく楽しめるのがいいですね。スキップされることを前提に作られているかのようなストーリーデモは、メインのプレイヤー層を考えれば納得。（戸塚）

殿堂入り SILVER シルバー

ワンピース 超グランドバトル！X



3DS ニンテンドー3DS
バンダイナムコゲームス
11月13日発売予定
5690円[税抜](6145円[税込])
アクション
12歳以上対象

簡単操作で爽快なアクションが楽しめるシリーズ最新作は、グラフィックと表現方法を一新し、バトルがよりド派手に。メインとサポートを合わせて総勢85名以上ものキャラが参戦。

メーカーアンケート

【ターゲット層】
『ONE PIECE』の原作アニメのファン
対戦アクションゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
"新世界制覇モード"は、周回クリアーも含めて14時間程度
やり込み要素を含めると60時間程度

簡単操作で軽快なアクションが楽しめるので、子どもから大人まで幅広いユーザーが遊べる。その反面、バトルが力押しだけでクリアーできてしまう一面も。サポートキャラを含めると、85人以上ものキャラが登場し、自由な組み合わせで同盟を結べるので、原作では実現不可能な組み合わせなど、自分だけの楽しみかたが満喫できるところは○。ボイスが、汎用のものが多いのはやや残念に感じました。（ツツミ）

プレイヤーキャラとサポートキャラが入り乱れるバトルは、ハチャメチャ感も満載で楽しめる。グラフィックの質感は見やすく、ユニークな技もしっかり再現されているのが見事。多彩なアイテムや乗り物などもいいスパイスになっている。キャラ数が多く、サポートキャラの選択時に技や効果の説明などが確認できればうれしかった。"新世界制覇モード"は、同盟を組む相手などによって展開が変わるのがいい。（芦田）

切り換え可能なふたりのプレイアブルキャラに、サポートキャラをひとりずつ、さらに複数の配下を加えて戦う"同盟"が、楽しみかたの幅を広げています。どうしても偏りがちな使用キャラですが、"いまだけ同盟"でコンピューターにチョイスを任せると、面倒なしに多彩な組み合わせを試せてありがたい。"新世界制覇モード"でやや変化に乏しい展開が続くときにも、キャラ変更で新たな発見があることも。（ナム子）

おなじみのキャラでの混戦を楽しむぶんには問題ないものの、各キャラの特性を引き出した戦いをするためのハードルはやや高め。操作の熟達だけでなく、地道なキャラ強化作業が必要です。国盗りゲーム気分を味わえる"新世界制覇モード"は、さまざまなキャラどうしの絡みが原作ファンにとってはうれしいはず。立体視による背景CGの折り重なり具合の美しさは、目にもやさしくて一見の価値あり。（戸塚）

オススメ！

MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA (マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ)



Vita プレイステーション Vita
アイディアファクトリー
11月13日発売予定
5800円[税抜](6264円[税込])
アドベンチャー　12歳以上対象

芸能事務所の新人マネージャーとなって、個性派揃いのアイドルグループを導いていく。"IDOL"と"PRIVATE"の個別ルートがあり、それぞれで異なる物語が展開する。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
乙女ゲームが好きな方
『MARGINAL#4』という作品が好きな方
【平均プレイ時間】
1ルートのクリアーまで約6時間
やり込み要素を含めると約50時間

Rejetが手掛けているだけあり、安定した作りのなかにも趣向を凝らした多彩な仕掛けが満載。物語は、"PRIVATE"ルートでは禁断的に、"IDOL"ルートでは献身的に描かれ、同じ攻略対象でも違った視点で堪能できておもしろい。そのうえエンディングやオマケ要素も充実していて、1本で何度でも楽しめます。要素の多さはうれしい反面、それなら急展開気味な本編の物語をもう少し肉づけしてほしかったな。(菅谷)

彼をアイドルとしてサポートするか、ふたりの恋を尊重するかを、プレイヤーが選べるのはうれしい仕様。それぞれのルートへの分岐に影響する選択肢がわかりやすく表示され、迷わずプレイできる作りは親切。アイドルがモチーフの作品なので、オープニングやエンディング以外にも、彼らの歌う曲が聴けるシーンがあると、なおよかった。おまけ要素のインタビューは、いかにもアイドルらしいサービス。(芦田)

すでにスタクラやラグジュリのお姫様なら、言うまでもありませんが必携。プライベートでの仲のよさが伝わってくるメンバー間のやり取りや、先輩を慕うマジフォー、後輩をかわいがるラグポといった日常のひとコマがぎっしり詰まっています。新規ユーザーとしては、せっかくのアイドル作品ということで、ライブやCD発売のシーンでワンフレーズでも歌がかかれば、思い入れも違ってくると感じました。(ナム子)

各シーンの描写や演出はあっさり気味。才気溢れる各メンバーが人間的に成長していく過程を"特等席"で見守るリアリティーは十分です。ゲーム進行によって増えていくミニシナリオは、メンバーの個性が際立つものばかり。すでにマジフォーに思い入れのあるプレイヤーにとっては格別のご褒美になるでしょう。オムニバスに徹した作りゆえ、本作単体で達成感を味わいにくい点はよし悪し……でしょうか。(戸塚)

殿堂入り GOLD ゴールド

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX (ファイティング クライマックス)



Vita PS3 プレイステーション Vita／プレイステーション3
セガ
11月13日発売予定
PS Vita版：6170円[税抜](6664円[税込])、
PS3版：6980円[税抜](7538円[税込])
対戦格闘　15歳以上対象

電撃文庫作品に登場する人気キャラクターが、それぞれの固有の能力を駆使してバトルをくり広げる。作品の枠を越えてチームを組める"サポートシステム"を採用している。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
原作ノベルのファンやアニメのファン
格闘ゲームのファン、声優ファン
【平均プレイ時間】
全キャラでクリアーまで約10時間
格闘ゲーム的なやり込みで約30～50時間

電撃文庫の人気キャラがボイスつきで勢揃い、なおかつ格闘ゲームとしてもしっかりとした作り。コマンドが非常にシンプルなうえに、共通のものも多く、ド派手なコンボもつながりやすいので、格ゲー初心者でもすぐに楽しめる。さまざまな効果を生む3つのゲージは、互いに影響し合うことでバトルにメリハリが出るだけでなく、戦略に幅と深さを与えている。キャラゲーとしても、ボイス満載でいい。(ツツミ)

作品の垣根を越えて、人気キャラが一堂に会するのは、それだけでも大きな魅力。キャラどうしの掛け合いが見られるのもうれしい要素。操作感は軽快で、コマンドやコンボもシンプルなので、遊びやすい。チュートリアルなどがあれば、さらにとっつきやすかったかな。戦略の肝となる各ゲージが相互に影響する仕組みは、ゲージの運用の駆け引きに奥深さを与えている。サポートキャラが多い点も○です。(芦田)

本作に興味を持つユーザーには、ゲーセンでは気遅れして遊べないという層も少なくないと思い、家庭用の存在意義を高く評価。アーケード版の練習用としても使えるのでは。世界観の異なる19作品もの人気キャラに加え、セガの名作まで巻き込んで、正直、謎ワールドが展開されていますが、やたら豪華なお祭り感はよく出ています。格闘要素をしっかり残しつつ、シンプルにまとまった操作系に好感。(ナム子)

使用できるキャラの数が少ないものの、サポートキャラなどの存在によって、電撃文庫のキャラクター性をうまく引き出している。ストーリー関連も、それぞれの設定を活かしており、世界観との融合も見事。操作やシステムまわりもわかりやすくなっているので、格ゲーの初心者でもプレイしやすい。トレーニングメニューも充実していて、ゲーセンデビューに備えて家で練習できるのがいいね。(ブンブン丸)

殿堂入り GOLD ゴールド

進め！キノピオ隊長



WiiU Wii U
任天堂
11月13日発売予定
3700円[税抜](3996円[税込])
アクション・アドベンチャー　全年齢対象

ジャンプのできないキノピオ隊長を操作して、箱庭のようなステージを冒険。ステージを回転させ、足場やアイテムを見つけながらゴールを目指す。収録ステージは70以上。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
どなたでもお楽しみいただけます
【平均プレイ時間】
プレイスタイルにより異なります

おぼつかない足取りのキノピオ隊長とキノピコが、たまらなくカワイイです(笑)。3D空間をくるくると回転させながら進むステージは、いろいろな仕掛けが詰め込まれていて、さほど広くない大きさながら、きちんと楽しめる作りなのはさすが。仕掛けに、『マリオブラザーズ』シリーズでおなじみのギミックが多数使われていて、誰でも遊べる。ステージも70以上用意され、周回プレイも楽しめます。(ツツミ)

立体的なパズルとなっているステージを、あらゆる方向から観察し、ルートやギミックを把握したときの感覚が気持ちよく、おもしろい。カメラの向きを変える際、複数の操作方法があるのは便利。各コースで、ただゴールを目指すだけでなく、スーパーダイヤの獲得や"お題"の達成を目標にすると歯応えが増す作りなのが秀逸。トロッコに乗り、キノピオ隊長の視点で進むステージなど、変化があるのも楽しい。(芦田)

テーマ的にもクオリティーにおいても、老若男女、誰もが安心して遊べる作品。パズル要素が強く、独自のアクションと仕掛けとの組み合わせなどをウンウン考え、試行錯誤をくり返してクリアーしていくのが楽しい。ボス戦あり、シューティング面ありと、バラエティーに富んだ展開も◎。回転のたびに見えるものが変化する立体構造の世界に、頭が軽く混乱し、異世界に迷い込んだ感覚さえ味わえました。(ナム子)

フィールドのサイズは小さいながらも、視点をくるくると変えてフィールドのギミックを把握し、クリアーまでのルートを構築していく過程が非常に楽しい。ひとつひとつのステージを、だれることなく手軽に遊べるのもうれしい点。行き詰まったときの救済処置が用意されているのもありがたい。ボリュームの部分で物足りなさを感じるかもしれないが、値段もお手ごろなので十分といったところ。(ブンブン丸)

殿堂入り PLATINUM プラチナ

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015



PS4 PS3 XBOne プレイステーション4／プレイステーション3／Xbox One
KONAMI
11月13日発売予定
各7600円[税抜](各8208円[税込])
スポーツ　全年齢対象

グラフィックやアクション、操作性をさらにブラッシュアップしたシリーズ最新作。オンライン専用の"my Club"モードでは、自分だけのクラブ作りを楽しむことができる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
サッカーゲームファンの方
『ウイイレ』シリーズのファン、元ファンの方
【平均プレイ時間】
1試合10分程度
次回作が発売されるまでお楽しみいただけます

モーションのバリエーションを増やすことで、前作の課題のひとつとして挙げられていた"もっさりとした操作感"を克服しているのがすばらしい。リアリティーの追求と、サッカーゲームの手軽な楽しさを両立させるというコンセプトは、かなりの高次元で実現されている。大幅に見直された戦術設定は、テキストとアニメーションでとてもわかりやすく、サッカーマニア以外でも十分に楽しめるのがいい。　**(ツツミ)**

前作に比べて操作のレスポンスが向上しており、気持ちよくプレイできる。よりリアルになったグラフィックも魅力。複数の選択肢を選ぶ形式により、多彩なバリエーションの戦術設定を、攻撃と守備それぞれでできるシステムはナイス。また、選択肢ごとにアニメーションで選手の動きが表示されるのも、わかりやすくて親切。芝の長さによってボールの挙動が変わるといった、細かい要素の追加もいいね。　**(芦田)**

収録数は少なくても、日本のクラブが選べるのはやはり大きい。試合では味方が的確に動いてくれ、攻守ともにストレスのない展開。セカンドボールが拾いやすかったりして、得点が難しくない一方、プレスの指示を出してのディフェンスが成功しやすく、ファウルも取られにくい印象です。入力へのレスポンスもキビキビしています。"マスターリーグ"では、獲得や放出時にスカウトからの助言が欲しいところ。**(ナム子)**

新世代機版は、シリーズ近作でよく見られた、リプレイでの処理落ちがまったくない。引いたアングルでも、選手が誰かわかる程度に雰囲気が出ており、全体の再現度は高い。前作よりテンポよく遊べるようになった印象があるのも、個人的にはうれしかった。戦術関連もわかりやすく設定できるようになっていて、プレイヤーに高い理解度を要求し続けていた流れが変わったようにも見受けられた。　**(ブンブン丸)**

※『ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015』は、プレイステーション4版のみをプレイしてのレビューとなっています。

殿堂入り PLATINUM プラチナ

コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)



PS4 PS3 XBOne
プレイステーション4／プレイステーション3／Xbox One／Xbox 360
スクウェア・エニックス
11月13日発売予定
各7800円[税抜](各8424円[税込])
FPS　18歳以上のみ対象

テクノロジーが大幅な進化を遂げた近未来を舞台に、特殊部隊の一員となって任務を遂行。最新鋭の外骨格や武器を使い、圧倒的なスケールで描かれる戦場に身を投じる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
シリーズのファン
FPSが好きな方
【平均プレイ時間】
キャンペーンのクリアーまで10時間
マルチプレイは何時間でも楽しめます

2050年代という近未来設定が絶妙。ストーリーとガジェットのどちらにもリアリティーと未来感を持たせるバランスで、とにかくカッコイイ！　ストーリーはいまどきの設定で、民間軍需産業にスポット！　ガジェットは、兵士の能力を拡張させる外骨格をベースに、ハイテク義手や光学迷彩など、SFファン的にも楽しい要素が満載。実写と見紛うほどのグラフィックを堪能できる新世代機版がオススメ！　**(ツツミ)**

エグゾスケルトンによって可能となるジャンプやブースト回避など、アクション性が大きくアップ。シリーズ過去作を遊んでいた人は戸惑うかもしれないが、だいぶ様変わりした本作は新鮮に感じる。グレネードの種類や用途が多彩なのもおもしろいが、そのぶん、やや複雑になった印象も。近未来らしさを味わえる世界観は魅力的で、迫力のある見せかたやハラハラさせる展開など、シリーズの"らしさ"は健在。　**(芦田)**

本作でもまた、ハリウッド大作を彷彿させるシナリオや演出に引き込まれました。射撃だけでなく、壁をよじ上ったり、ワイヤーロープを滑り降りたり、高速で走るクルマに飛び移ったりといった豪快で多彩なアクションが、展開にメリハリを与えています。硬派なイメージですが、体力の自動回復やチェックポイントから再開できる仕様で、ユーザーを選びません。評価版の都合上、マルチは未プレイです。　**(ナム子)**

ダブルジャンプにブーストと、かなり近未来化が進んだゲームシステムに、最初は戸惑いを感じたものの、操作に慣れてくると、これらを駆使した戦闘が俄然楽しくなってくる。期待のキャンペーンモードはさすがといった内容で、個人的には楽しめた。オンラインでのバトルの成熟次第で、また評価が変わる可能性もあるが、現段階ではすばらしい作品だと判断できた。PS3版でも十分に楽しめます。　**(ブンブン丸)**

※『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)』は、Xbox One版とプレイステーション3版をプレイしてのレビューとなっています。

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え！

今週は良作揃いで大豊作。なかでも『コール オブ デューティ』は、サーバーの事情でキャンペーンモードのみのプレイでしたが、ストーリーもグラフィックもガジェットも文句なくカッコイイ！　PS3版は、新世代機版よりもややチープに見えますが、十分楽しめると思います。　**(ツツミ・デラックス)**

『王国の道具屋さん』は、楽しいので自分で買いました。アイテムを回収するアクションの気持ちよさといった、細かい部分への配慮も行き届いた作品です。『コール オブ デューティ』と『Sunset Overdrive』は、キャンペーンをプレイするだけでも十分な価値があると思います。　**(くしだナム子)**

『コール オブ デューティ』は、本作でずいぶん思い切った方向に舵を切ったなという印象を受けました。ブーストやドローンを駆使する戦闘は、なかなか新鮮です。『Sunset Overdrive』は、パンクな雰囲気とグラインドの気持ちよさが最高ですね。街を駆け回るのが楽しいです。　**(ジゴロ☆芦田)**

こんにちは！　11月8日と9日に行われるAGFが楽しみな菅谷です。『MARGINAL#4』は、年下くんたちにキュン♥　彼らと恋するもよし、応援するもよしという自由度の高さが魅力です。キリシマソウさんのイラストもいい！　**(菅谷あゆむ)**

『ディスク・ウォーズ：アベンジャーズ』は、ボリュームさえ気にならなければ、息抜き用のアクションゲームとして気軽に遊べます。ややプレイヤーを選ぶゲーム性ではあるものの、『ピンチ50連発!!』も、隙間時間に1ピンチ……というペースで遊べる奥ゆかしさ(？)が魅力です。　**(戸塚伎一)**

どれもこれもオススメできるタイトルが揃っている今週。個人的には『Sunset Overdrive』が予想以上に楽しめたという印象。ここまでバカっぽい世界観なら、ひとりでプレイするだけでなく、誰かがプレイするのを見ていても楽しめるかも。ある意味、パーティーゲームだね　**(ブンブン丸)**

11月13日発売予定の その他のソフト

ニンテンドー3DS

A列車で行こう3D ビギナーズパック
アートディンク　6480円[税抜](6998円[税込])

瞬足 ～めざせ！ 全国最強ランナー～
エム・ティー・オー　4800円[税抜](5184円[税込])

エルミナージュ異聞 アメノミハシラ・怪
スターフィッシュ・エスディ　5800円[税抜](6264円[税込])

プレイステーション Vita

MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA (マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ) (限定版)
アイディアファクトリー　7800円[税抜](8424円[税込])

ハナヤマタ よさこいLIVE！
バンダイナムコゲームス　5690円[税抜](6145円[税込])

ハナヤマタ よさこいLIVE! カラフル文化祭BOX
バンダイナムコゲームス　9980円[税抜](10778円[税込])

プレイステーション4

バトルフィールド4 プレミアムエディション
エレクトロニック・アーツ　8800円[税抜](9504円[税込])

Xbox One

Halo：The Master Chief Collection
日本マイクロソフト　5900円[税抜](6372円[税込])

11月13日配信予定の ダウンロード版

ニンテンドー3DS

ワンピース 超グランドバトル！ X(ダウンロード版)
バンダイナムコゲームス　5690円[税抜](6145円[税込])

プレイステーション Vita

MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA (マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ) (ダウンロード版)
アイディアファクトリー　5048円[税抜](5452円[税込])

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX (ファイティング クライマックス)(ダウンロード版)
セガ　6170円[税抜](6664円[税込])

ハナヤマタ よさこいLIVE!(ダウンロード版)
バンダイナムコゲームス　5690円[税抜](6145円[税込])

Wii U

進め！ キノピオ隊長(ダウンロード版)
任天堂　3700円[税抜](3996円[税込])

※11月13日発売予定の『瞬足 ～めざせ！ 全国最強ランナー～』(ニンテンドー3DS)は、11月27日・12月4日合併号(11月13日発売)以降の本誌クロスレビューで扱う予定です。

11月13日配信予定の ダウンロード版

プレイステーション4

バトルフィールド4 プレミアムエディション(ダウンロード版)
エレクトロニック・アーツ　7800円[税抜](8424円[税込])

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015(ダウンロード版)
KONAMI　7600円[税抜](8208円[税込])

プレイステーション3

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015(ダウンロード版)
KONAMI　7600円[税抜](8208円[税込])

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX(ファイティング クライマックス) (ダウンロード版)
セガ　6980円[税抜](7538円[税込])

Xbox One

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015(ダウンロード版)
KONAMI　7600円[税抜](8208円[税込])

Halo：The Master Chief Collection(ダウンロード版)
日本マイクロソフト　5400円[税抜](5832円[税込])

11月13日発売予定の 本体・周辺機器ほか

プレイステーション Vita

プレイステーション Vita MERCURYDUO Premium Limited Edition(数量限定)
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　20980円[税抜](22658円[税込])

プレイステーション Vita ライトピンク/ホワイト Wi-Fiモデル
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　18980円[税抜](20498円[税込])

Wii U

Wii U すぐに遊べるマリオカート8セット(クロ)
任天堂　32800円[税抜](35424円[税込])

Wii U すぐに遊べるマリオカート8セット(シロ)
任天堂　32800円[税抜](35424円[税込])

プレイステーション4

ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK 4) アーバン・カモフラージュ
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア　6480円[税抜](6998円[税込])

Xbox One

Xbox Live 12ヶ月+1ヶ月 ゴールド メンバーシップ コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア バージョン
日本マイクロソフト　4980円[税抜](5378円[税込])

Xbox One(Halo: The Master Chief Collection 同梱版)
日本マイクロソフト　39980円[税抜](43178円[税込])

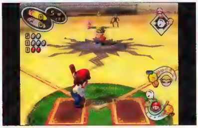
Xbox One コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア リミテッド エディション(数量限定)
日本マイクロソフト　49980円[税抜](53978円[税込])

Xbox One ワイヤレスコントローラー (コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア)
日本マイクロソフト　6980円[税抜](7538円[税込])

不定期連載 30点以上のゲームたち

POINT PLUS 30

クロスレビューで、レビュアー4人の点数合計が30点を超えた、歴代の優良ゲームを紹介していく不定期連載コーナー。



2005年7月21日発売
ニンテンドーゲームキューブ　任天堂

スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール

『マリオ』シリーズに出てくる、おなじみの総勢54キャラクターが登場する野球ゲーム。「野球のルールそのものを知らない人すらも対象とした敷居の低さが『マリオ』らしい。数字を追わない、草野球的な楽しさ。ミニゲームも充実していて、パーティーゲームとしても活用できる」と、田原誠司が8点をつけて評価した。



2005年7月28日発売
プレイステーション2　セガ

プロ野球チームをつくろう! 3

プロ野球球団を運営してリーグ制覇を目指す、人気シミュレーションゲームのシリーズ作。「前作から大幅にリニューアルされているが、とくに、ドラフトやスカウトなどの人事面における変更が効果的。チームカラー要素の追加で、選手が使い捨てではなくなったところもうれしい」と、多田チョビンが9点をつけた。

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは
ファミ通グループが、とくに
おすすめするゲームタイトルです。

ファミチョイ本舗

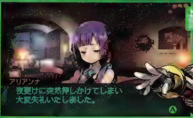
★★★ファミ通グループイチオシのファミ通チョイスタイトルを大紹介!!★★★

新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士

ニンテンドー3DS/アトラス/11月27日発売予定/5980円[税抜](6458円[税込])

バトル中に主人公が変身! 『世界樹の迷宮』シリーズ最新作が登場!!





⬅⬆バトル中に異形のモノへ変身できる主人公。彼の視点で物語が展開する。

マッピングをしながら迷宮に挑むなどの基本はそのままに、新要素を満載した人気ダンジョンRPGの最新作が登場。『世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯』をニンテンドー3DS用に進化させたクラシックモードも搭載。ファフニールの力を宿す主人公の熱い物語に注目を!



⬆最新作の要素が加わった旧作をプレイできるクラシックモードも楽しい。



11月発売のファミ通チョイスタイトル

- 11月20日発売予定 アサシン クリード ユニティ (ユービーアイソフト/PS4、XBOne)
- 11月21日発売予定 ポケットモンスター アルファサファイア (ポケモン/3DS)
- 11月21日発売予定 ポケットモンスター オメガルビー (ポケモン/3DS)
- 11月27日発売予定 ファンタシースター ノヴァ (セガ/Vita)

今後のファミ通チョイスタイトルスケジュール 12月以降も注目作が続々ラインアップ!!

[illegible]	ダービースタリオンGOLD	角川ゲームス	5800円[税抜](6264円[税込])
[illegible]	戦国無双 Chronicle(クロニクル)3	コーエーテクモゲームス	3DS版は5800円[税抜](6264円[税込])、Vita版は6800円[税抜](7344円[税込])
[illegible]	ウォッチドッグス	ユービーアイソフト	7400円[税抜](7992円[税込])
[illegible]	大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U	任天堂	7200円[税抜](7776円[税込])
[illegible]	シャイニング・レゾナンス	セガ	8222円[税抜](8880円[税込])
[illegible]	妖怪ウォッチ2 真打	レベルファイブ	4600円[税抜](4968円[税込])
[illegible]	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ	スクウェア・エニックス	5800円[税抜](6264円[税込])

[illegible]	ガンダムブレイカー2	バンダイナムコゲームス	Vita版は9640円[税抜](7171円[税込])、PS3版は7600円[税抜]8208円[税込]
[illegible]	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	アトラス	5980円[税抜](6458円[税込])
[illegible]	Bloodborne(ブラッドボーン)	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア	6900円[税抜](7452円[税込])
[illegible]	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定
[illegible]	deep down(ディープダウン)	カプコン	価格未定
[illegible]	ファイナルファンタジーXV	スクウェア・エニックス	価格未定

豪華絢爛なタイトル群!! 今後も話題作が目白押し!!

PR





続報&注目情報

これから発売されるゲームの続報や、現在遊べるゲームのバージョンアップ情報、新作アプリの紹介など、ゲームの最新&注目情報がまるわかり!

FOLLOW-UP & PICKUP

続報

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-

ギルティギア イグザード サイン

新技術の3Dグラフィック、スピーディーで鮮やかなコンボで、対戦格闘ゲームファンの心をつかむ期待の最新作。オンライン対戦では、コミュニケーションや大会運営に役立つ機能が搭載されていることが判明した。さらに、新たな参戦キャラクターの情報も緊急掲載！

日増しに近づく激闘の幕開け。オンライン対戦の楽しさを広げる新機能を活用して、世界中のプレイヤーと闘おう！



オンラインの闘いをさらにアツくする注目の新機能

最大64人がひとつの部屋に集合！ ネットワークモード"オンラインロビー"

オンライン対戦が楽しめる"ネットワークモード"では、最大64人のプレイヤーが集える大きなロビーが搭載される。このロビーに仲間を集って対戦ルームの開設ができ、さまざまな条件下での対戦、コメントを出しながらの試合観戦、キャラクターのボイスが付いたメンバーどうしのチャットなどが楽しめるのだ。さらに、オンライン上のトレーニングモードでは、ふたりのプレイヤーが操作して練習もできる。



ロビーは広大な部屋

オンラインロビーに入ると、リアルタイムで接続中のプレイヤーがたくさん！ ロビー内では、ロビーにいる全員に向けてチャットのコミュニケーションができる。まずはみんなに挨拶をしてみよう。

みんなで楽しくチャット！



対戦ルームを作成

対戦ルームは"プレイヤーマッチ"と同等の機能を持っている。ルームの内容は目的に合わせて自由にカスタマイズ可能。対戦だけでなく、おしゃべり専用の部屋も作れるのだ。同じ目的の仲間で盛り上がれちゃう！

ロビーの仲間と楽しむ小部屋



ルームの仲間とバトル＆観戦！

激闘の様子はリプレイで保存！

対戦のリプレイデータは、ゲーム機本体やオンラインサーバーに保存できる。ロビーの仲間とくり広げた名勝負を保存して、バトルの分析に役立てたり、ほかのプレイヤーに公開してみよう。リプレイデータはコマ送り再生なども行えるぞ。

PS4 PS3

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-（ギルティギア イグザード サイン） メーカー名 アークシステムワークス
発売日 12月4日発売予定　価格 各6980円［税抜］（各7538円［税込］）　ジャンル 対戦格闘　CERO 12歳以上対象
備考 ダウンロード版は各5537円［税抜］（各5980円［税込］）、限定版はプレイステーション4のみで、価格は9980円［税抜］（10778円［税込］）
ゼネラルディレクター 石渡太輔、ディレクター 山中丈嗣

DLC追加キャラクター!

"双剣の獅子王"レオ=ホワイトファング参戦決定!

シン、エルフェルトに続く家庭用新キャラクターの参戦が判明! その名はレオ。イリュア連王国を治める"連王"のひとりだ。バトルスタイルなどの詳細は謎のまま。続報に期待せよ!





レオ=ホワイトファング

声:稲田 徹(いなだ てつ)

【パーソナリティ】

[illegible]

ついに立ち上がるもうひとりの連王



「裁判は省略だ!」

新日配信

オンラインのバトルをサポート "大会支援アプリ"

プレイステーション4対応のサービスとして、オンライン大会運営を支援するスマートフォンアプリの配信が決定! スマホで大会のプロデュースが行える。

アプリ側でできること	● 大会の作成(日程・ルールの設定) ● 大会の内容確認(日程・ルールの確認) ● 大会へのエントリー ● 過去の大会結果の確認 ● (エントリー時)試合開始のお知らせ通知
PS4(プレイステーション4)でできること	● 大会の内容確認(日程・ルールの設定) ● (エントリー時)専用ロビーへの誘導と入室 ● 組み合わせ表の確認 ● 対戦(専用ルームに移動) ● 大会結果の確認

アプリの価格

無料(通信費は別途かかりますのでご注意ください)

予定対応機種

iPhone(4以降の機種)

Android(Ver.4.0以降の機種)

※PCは非対応です。



オンライン大会を自分の手でプロデュース!

闘いをにぎやかにするDLC "キャラクターシステムボイス"登場!

キャラクターセレクトや対戦開始時などに聞けるシステムボイスを、登場キャラクターの声に変更するDLCの配信が決定。今回参戦が明らかになったレオを含む、17キャラクターぶんの個性的なボイスが用意されている! DLCは2014年内に配信予定だ。

ボイスパターンの一例

	ソルの場合	ファウストの場合	エルフェルトの場合
キャラクターセレクト画面	適当に選べ。	それではつぎの方、どうぞー!	さて素敵な伴侶を探しましょうね。
乱入時	どっかのボケが来やがった。	あ、来ました命知らずです!	まさか! お見合い相手ですか?
対戦でシン=キスク選択時	アホのシン。	シン=キスクさん、診察室へどうぞ。	シン=キスク!
練習課題クリアー時	悪くねぇ。	ワンダフルひゃっはー!!	ラブリー!

➡お気に入りのキャラクターボイスを設定して、自分色に染めてしまおう。





続報

HDリマスターで甦った“圧倒的な恐怖”に挑む、プレイインプレッション第2弾。洋館の先で待ち受ける真実とは……？

biohazard HD REMASTER

バイオハザード HDリマスター

新たな惨劇が

サバイバルホラーの原点をHDリマスター化した『バイオハザード HDリマスター』。グラフィックやサウンドが高品質化され、原作の空気感はそのままに、アレンジ操作でより遊びやすくなっている。前回（10月23日発売号）に続き、後半の流れをリポートしよう。

『バイオハザード HDリマスター』＝担当ライター・ジャイアント黒田



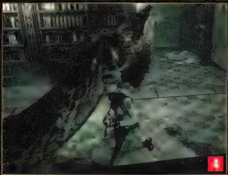
操作キャラクター
ジル・バレンタイン

キャラクターは、アイテムを8個まで所持でき、グレネードランチャーが入手できるジルを選択。極力、戦闘を避けるスタイルでプレイした。

皆さんこんにちは！ ライターのジャイアント黒田です。怖いものが大の苦手ですが、前回は何とか洋館から出るところまでプレイできました。今回は、中庭・寄宿舎からラストの研究所までプレイして、印象に残っているシーンをピックアップしつつ、インプレッションと併せてご紹介したいと思います。ちなみに僕は、『バイオ』のリメイク作品は、このHDリマスター版が初プレイ。オリジナル版は当時プレイしたものの、研究所にたどり着いたところで恐怖に耐えかねて挫折した思い出が……。本作でエンディングを迎えられれば、ひと回り大きくなれる気がします！ 現状すでに20キロですが。なお、前と同じく人の少ない深夜の編集部でプレイしていますが、お菓子とコーラで気を紛らわしつつがんばるぞ！







2 ケルベロスにビビりながら中庭を進んだものの、貯水池に行く手を阻まれました。どうやら**シリーズでお約束(?)のクランクが必要な模様**。クランクを求めて、とある小屋にたどり着きましたが、そこで**見たこともない化け物と遭遇！** 思わずショットガンを何発か撃ってみましたが、ビクともしない。しかも、狭い小屋の中では敵の攻撃を回避するのもひと苦労。あっという間にピンチになったので、「逃げるが勝ち」と退散することに。幸いにも、化け物は追ってこないようなので、コーラを飲み干して寄宿舎を目指すことに。しかし、洋館も怖かったけど、外はもっと恐ろしいなあ……。

3 巨大な植物のクリーチャー“プラント42”との死闘。写真では火炎弾を装填したグレネードランチャーを華麗に当てていますが、じつは一度失敗しています。最初、**ビビって遠距離から撃ったら弾が敵に届かず空振りに……**。ムチのようなツルに叩きつけられ、2階から落ちたジルがこと切れるシーンは、ちょっとしたトラウマですわ。ジルさん、ごめんなさい。

4 プラント42を撃退し、洋館に戻ってきたジルをやんちゃなハンターがお出迎え。恐怖心を紛らわすために軽いノリで書いていますが、プレイしているときは本当にヤバかった！ 何せ**ハンターは、速い、硬い、強いの三拍子そろった強敵**です。ショットガ

PS4 PS3 Xbox 360 Xbox One PC

バイオハザード HDリマスター メーカー名 カプコン 発売日 PS3版、Xbox 360版は11月27日発売予定、PS4版、Xbox One版、PC版は2015年初頭発売予定
価格 備考欄参照 ジャンル アクション・アドベンチャー CERO 17歳以上対象
備考 パッケージ販売はPS3版のみ、PS3版は3990円［税抜］（4309円［税込］）、PS3版、Xbox 360版のダウンロード版は各3694円［税抜］（各3990円［税込］）、PS4版、Xbox One版、PC版のダウンロード版は価格未定、PS3版の『バイオハザード HDリマスター コレクターズパッケージ』は4990円［税抜］（5389円［税込］）、PS3版の『バイオハザード HDリマスター LIMITED EDITION』は11111円［税抜］（12000円［税込］）。エグゼクティブプロデューサー／小林裕幸、プロデューサー／北林達也、プロデューサー／平林良章

ダウンロード配信版予約特典のアバター12種を公開

11月6日より、プレイステーション3(以下、PS3)版のプレオーダーがスタート！ PS3のダウンロード配信版を下記の期間内に予約購入すると、『バイオハザード』に登場するキャラクターやクリーチャー、組織のロゴなど、全12種類のアバターが入手できる。ここでしか入手できない逸品なので、期間内にPlayStation Storeにアクセスし、プレオーダーを行おう。

■予約受付期間

11月6日(木)～11月24日(月)



生み出す真の恐怖——

ンを惜しまず撃ちまくったので、ダメージを受けつつも何とか撃退できましたが、こんなのが洋館をうろうろしていると考えると、恐怖心で体重が減りそうです(編集部注:コーラの飲みすぎで増えました)。

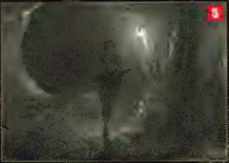
4 洋館で謎を解いていると、再び巨大な蛇のクリーチャー"ヨーン"が出現。こいつとは一度戦ってるし、今回はグレネードランチャーがあるから簡単に倒せるはず。でも、敵の攻撃を「見える、見えるぞ！」と調子に乗っていたら、手痛い反撃を受けました。ヨーンさん、調子に乗ってごめんなさい。ブルーハーブを持っていないので、**毒はカンベンして——**。

5 洋館を再び脱出した後、深夜3時の夜食タイムを挟んで中庭の地下へ。そこで、丸くて巨大な岩を発見。「某ハリウッド映画だと転がってくるところだけど、まさかね」と思って近づいたところ、**やっぱり転がってきました**。しかも慌てていたためコントローラを落として下敷きに。その後、同じトラップに再び遭遇。「今度こそ1発でクリアしてやる!!」とコーラを一気飲みして挑んだものの、またしてもゲームオーバーに。偶然横で見ていた本田ベンツ(本誌編集者)から「さっきと同じ死にかたしてる……」という容赦のないツッコミが。真剣なんですよ！

6 小屋で出会った謎のクリーチャーと、中庭の地下で再会。いつもなら右往左往してしまうところですが、今回は**頼れるパートナーのバリーがいっしょ**。自慢のマグナムでバンバン攻撃してくれます。弾を節約するために、彼に任せようと静観していたら、バリーさんが敵の攻撃でやられちゃいました。その後、ジルも仲よく戦闘不能に。バリーさん、ごめんなさい。反省しつつ、今度はちゃんと攻撃に参加した結果、撃退することができました。なお、担当編集者によると、ここで**バリーさんが生存するかどうかで、物語が変わるようですね**。どうせなら、生存者がいちばん多いエンディングを目指したいところ。

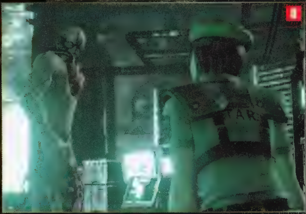
7 物語は佳境に突入。研究所には、見た目的に苦手なキメラが多数出現しました。今回は勇気を振り絞って、何とか撃退しましたが、死に際の蛆を撒き散らす演出は本当に苦手……。リアルすぎる！

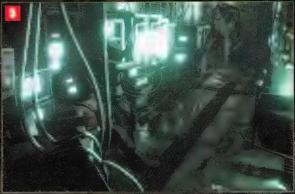
8 9 ネタバレにならないように経緯は伏せますが、有名なクリーチャー、タイラントが登場！ この後の展開は、ぜひ皆さん自身が体験してください!!











プロデューサー 平林良章氏のコメント



プレイヤーの行動や選択によって、ストーリー上でいくつもの分岐が起きることも、『バイオハザード』の見どころのひとつです。序盤での行動が、後半の脱出劇にも影響してきますので、いろいろと試しながら攻略してもらえればと思います。

※画面はプレイステーション3版の開発中のものです。

続報 本誌ライターがひと足早く製品版を遊びました！

真・三國無双7 Empires

※画面はプレイステーション4版の開発中のものです。

「真・三國無双7」をベースにした爽快なアクションと、国取りシミュレーション要素が堪能できる「Empires（エンパイアース）」シリーズの最新作。今回は、記事担当ライターによるプレイリポートを軸に、本作の魅力をお届けする！

オリジナル武将で

パワーアップしたエディットモードで理想のオリジナル武将を作りましょう！



皆さんこんにちは！ ライターのジャイアント黒田です。ひと足早く、本作の製品版で遊ぶ機会をいただいたので、エディットモード、戦略性に富んだ戦闘、生き様の3要素に分けて、ゲームの魅力を紹介します！

まず、エディットモードですが、**目や鼻、口など、各パーツを細部にわたって調整できるので、作り込むのが非常に楽しい！** メガネやゴーグルといったユニークな装飾品が多数用意されているのも高ポイントです。小一時間ほどで完成した左の女武将で、天下統一を目指しますよ！



デザインのテーマはクールな女将軍！

←女将軍らしさを強調するために、防具はいかつい雀光装備をチョイス。素顔が美少女設定にしようかとも思いましたが、顔が見えたほうがうれしいので、頭は別の防具に。



クールビューティーな劉表軍の隠し兵器!?

PS4 PS3 XB One

真・三國無双7 Empires（エンパイアース） メーカー名 コーエーテクモゲームス
発売日 11月20日発売予定 価格 ※備考欄参照 ジャンル アクション・シミュレーション CERO 12歳以上対象
備考 PS4版、Xbox One版は各6800円［税抜］（各7344円［税込］）、ダウンロード版は各6000円［税抜］（各6480円［税込］）、プレミアムBOXは各9800円［税抜］（各10584円［税込］）、PS3版は5800円［税抜］（6264円［税込］）、ダウンロード版は5143円［税抜］（5554円［税込］）、プレミアムBOXは8800円［税抜］（9504円［税込］） 開発 ω-Force、プロデューサー 鈴木亮浩

三国乱世を堪能する楽しみ!



多彩な"秘計"を使った駆け引きと爽快感のあるアクションが最高!

本作は、戦闘中に、"秘計"と呼ばれるさまざまな策を発動させられます。その効果は、攻撃力を一時的に高めるものや、自身と周囲の味方の体力を回復するものなど、じつに多彩。これら秘計をうまく使うことで、戦闘を有利に進めたり、不利な状況を覆すといったことが可能なのです。長年プレイしてる『真・三國無双』シリーズですが、この『Empires(エンパイアーズ)』シリーズをガッツリ遊ぶのは、じつは今回が初めて。**爽快なアクションに、戦略性がミックスされて、力押しではクリアーするのが難しいなど、手応えのある戦闘が満喫できました。**

本作ではさらに、戦場全体に矢の雨を降らせてすべての敵兵にダメージを与える"大援護射撃"といった、大規模な秘計も実装されています。強力なぶん、発動に時間がかかるうえ、準備のために味方の軍団が一時的に撤退するなど、使いどころが難しいのですが、発動させたときの効果は絶大! 大援護射撃の発動後は、手負いの敵を簡単に倒せました。ただし、敵も秘計を使うので要注意。**敵の秘計発動を阻止できないと、味方が一気に不利になってしまいます。**こうした駆け引きも、『Empires(エンパイアーズ)』シリーズならではの要素なので、とっても新鮮。**『真・三國無双』シリーズと操作性は変わりませんが、ひと味違った戦闘を体験できます。**

本作は一部の武将の得意武器が変わっています。これらの武器は『7』や『7 猛将伝』のダウンロードコンテンツとして登場したものなので、初めて使うという人も多いのでは? ちなみに、僕のお気に入りは小喬の双扇。竜巻を起こすチャージ攻撃で、敵を一網打尽にするのが痛快!



新たな秘計を手に入れよう

⬅秘計は学問所で購入できるほか、多くの功績を積み重ねると、義兄弟や配偶者、君主などから伝授されることも。多種多様な秘計をコレクションする楽しみがあります。



状況に合わせて秘計を発動!

➡戦闘中は、セットした秘計を使用できます。どの秘計をいつ使うのか? プレイヤーの選択が勝敗を左右します。



双扇の華麗な攻撃で戦場を美しく舞う

⬅双扇は、通常攻撃のリーチが短いものの、攻撃範囲の広いチャージ攻撃でカバーできます。また、空中を飛行するなど、トリッキーなアクションも見どころですよ。

覇道を生きるジャイ子に転機が? 新婚さんに……なっちゃいました!

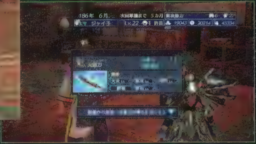


プレイヤーの行動に応じて武将の生き様が変化するのも、本作の大きな特徴。僕の分身であるジャイ子の生き様は、"猛き闘将"という武勇に優れた武人のものに。クールな女将軍がコンセプトなので、間違ってはいないのですが、どこか腑に落ちません。このまま修羅の道を生きるのかなーと思いきや、**同僚の蒯越さんにプロポーズされちゃいました!** 正直、蒯越さんがどんな武将か知りませんでしたが、武将辞典によると、あの曹操が「荊州を得たことよりも、蒯越を得たことのほうがうれしい」と評した人物であることが判明! これは出世するに違いないと、ふたつ返事でオーケーして、蒯越さんのお嫁さんになりました。それからしばらくして、**蒯越さんからステキな武器のプレゼントが。**攻撃力は微妙でしたが、付与されている属性はなかなかの逸品。こうしたサプライズがあるなら、殿方と結婚するのも悪くないかも……。ちなみに、今回は発生しませんでしたが、子どもが誕生するイベントもあります。親子何代にもわたって、壮大な歴史が紡げるのも魅力ですよ。



⬆➡結婚したときも表情を変えない蒯越さん。でも、ジャイ子を大切に思ってくれているんです。

寡黙な旦那様と末永く幸せに!?



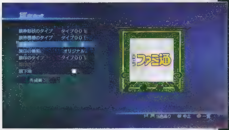
体験版からパワーアップ!

"エディットモード体験版"をプレイしたユーザーから寄せられた意見をもとに、さらにクオリティーが上がっている製品版では、下記の4つの項目が改善・追加され、遊びやすさとおもしろさがアップしている。また、製品版では、武将や兵士、軍馬、軍旗などのエディットも楽しめるので、存分に三国志の世界に浸ってほしい!

おもな改善・追加点

- ●軍旗エディットで画像取り込みが可能に(※)
- ●シナリオ&軍団エディットの開放
- ●UIをより操作しやすい形に変更
- ●ローディングが早くなった

※軍旗エディットの画像取り込みは、PS4とPS3で行える機能になります



エディットモード体験版でキャンペーンを実施中! エディットモード体験版では、現在キャンペーンを実施中。PS4またはPS3でテーマに沿ったエディット武将を作って応募すると、抽選で5名様に『真・三國無双7 Empires コンプリートガイド』と特製缶バッジのセットがプレゼントされる。募集期間は11月10日までなので、興味のある人はいますぐ応募しよう

続報



織田信長の美濃統一後より、豊臣秀吉に長く仕えた猛将。関ヶ原の戦いでは東軍についた。



織田家の重臣、細川藤孝の嫡子で、父同様に高い教養を誇っていた。妻は明智光秀の娘ガラシャ。



島津四兄弟の四男、家久の子で、伯父の義弘に仕えた。関ヶ原の戦いで叔父の身代わりとなり討死。

知略を巡らし



戦国の華と言える"計略"と"合戦"に、新たな要素が加わることが明らかに。戦国の"リアル"がより深く感じられる、戦術性豊かなコマンドを使いこなすのだ。

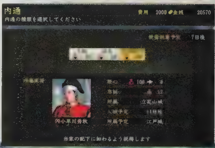
歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 創造 with パワーアップキット

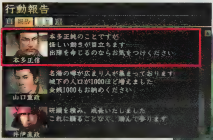
下剋上を狙う者、それを阻止せんとする者……権謀術数が渦巻く戦国時代を舞台に、実在した戦国大名やその旗下の武将たちを操って天下人を目指す『信長の野望·創造 with パワーアップキット』。今回は、この『パワーアップキット』によって新たに追加される、計略や合戦のコマンドやモードを紹介しよう。毛利元就や黒田官兵衛といった"謀将"たちが、よりいっそう輝くことは間違いない!?

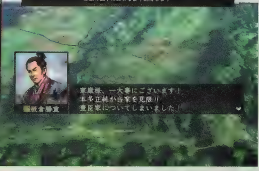
計略コマンド 密談&内通で戦わずして敵力を削れ

敵勢力に忠誠が低い武将がいたら、"密談"を行って"叛心"を高めることで、敵の武将を味方に引き抜いたり、合戦時に自軍に寝返ってもらう約束をする"内通"が実行できる。ただし、他勢力も密談や内通を仕掛けてくるので、自勢力で忠誠が低い武将を放置しておくと、他勢力に狙われて大きな被害を被ってしまうこともありそうだ。



⬅密談を重ねて叛心を高めると、寝返りや引き抜きを仕掛けられるように。





⬆➡味方の武将が敵に内通してしまうこともある。一大事になる前に手を打とう。

表裏比興は戦国の常!?

PC PS3 PS4

信長の野望·創造 with パワーアップキット メーカー名 コーエーテクモゲームス
発売日 12月11日発売予定 価格 PS4版、PS3版は各9800円[税抜](各10584円[税込])、ダウンロード版は各8477円[税抜](各9155円[税込]) ジャンル シミュレーション CERO 全年齢対象
PS4版&PS3版は各9800円[税抜](各10584円[税込])、ダウンロード版は各8477円[税抜](各9155円[税込])、「TRESURE BOX」は各14800円[税抜](各15984円[税込])、『パワーアップキット』単体版(ダウンロード版のみ)は各4715円[税抜](各5092円[税込])、PC版は10800円[税抜](11664円[税込])、ダウンロード版は9239円[税抜](9978円[税込])、『パワーアップキット』単体版は5800円[税抜](6264円[税込]) ゼネラルプロデューサー シブサワ·コウ、プロデューサー 小笠原賢一

はるかな天下に臨む

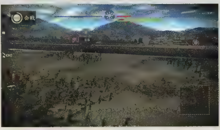
合戦コマンド　大合戦や攻城戦の導入で会戦モードが進化!

『パワーアップキット』では、リアルタイムで展開する"会戦"モードが大きく進化している。山地や河川を始めとしたさまざまな地形や、攻城戦などのマップが追加されたほか、大会戦といった新たなモードもある。



地形に応じた戦術が求められる

⬅リアルタイムストラテジーのように、部隊を自由に操作可能。山では移動速度が低下するなど、地形の影響も受ける。





➡場所に応じて、攻城戦か発生するなど、会戦の内容も変化。



⬆知略の高い部隊が会戦を仕掛けると、夜襲に成功することも。戦況が一気に有利になる。



⬅敵味方の部隊が密集していると、最大9対9の大会戦が実行可能に。



"姫武将"として活躍する戦国の妻(おんな)たち

シナリオ設定で"姫武将モード"を"あり"にすると、各大名家の姫たちを武将としても使えるようになる。彼女たちは総じて優秀な能力を持ち、活躍できる機会は多い。当然、内政や合戦で活躍させたり、軍団長に任命するといったことも可能なのだ。



⬅並の武将より優秀な彼女たちは、軍団長としても力を発揮してくれる。



カップルどうしの激突も!



⬆➡姫武将は、一般武将と同様に活躍させよう。夫婦揃って戦わせてみるのもおもしろいかも!?

陶(すえ)晴賢(はるかた)



中国地方の大大名・大内氏に重用されるも、謀反して主家を乗っ取る。初名は"隆房"という。

十河(そごう)一存(かずまさ)



三好四兄弟の四男で、武勇に長ける。兄をよく助けるが早逝した。その死には松永久秀の謀略説も。

長宗我部(ちょうそかべ)信親(のぶちか)



長宗我部元親の嫡男。将来を嘱望されていたが、九州征伐で島津軍の釣り野伏に遭い戦死する。

続報 SQUARE ENIX EXTREME EDGES いよいよ発売直前！

CALL OF DUTY® ADVANCED WARFARE

コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア

過去作のテイストにとらわれず、まったく新しいシリーズ作品として生まれ変わった本作。変革を遂げた要素をまとめて解説。

革新を遂げたFPS超大作の重要ポイントを解説！

第2次大戦から近未来戦争まで、これまであらゆる"戦争"を描いてきた『コール オブ デューティ』(以下、『COD』)シリーズ。最新作『アドバンスド・ウォーフェア』では、舞台設定を2054年の未来世界とし、過去作のイメージを刷新。外骨格"エグゾ"により超人的な能力を手にした兵士による戦いは、ゲームシステムに変革をもたらし、新たな『COD』を生み出すことに成功した。今回はそんな過去の『COD』シリーズ作品とは異なる、本作ならではの重要ポイントを改めて解説していく。進化を果たした世界的超大作の魅力を感じてほしい。

WORLD 世界観 企業が戦争を請け負う2054年の近未来が舞台

今回の舞台となるのは、世界情勢が不安定な40年後の世界。そんな混沌のさなかで民間軍事会社"アトラス"が国家に比肩する軍事力を保有し、企業の枠を越えた強大な権力を掌握し始めている。主人公はアメリカ海兵隊に所属していたが、とある作戦で負傷し退役。その後アトラス所属の兵士となり、世界的なテロ組織"KVA"との戦いに身を投じていく。果たして、40年後の世界に、平和は戻るのか……。



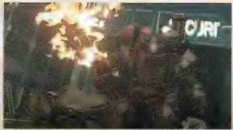


←↑アトラスは超大国アメリカとも渡り合う、強大な民間軍事会社。KVA相手の対テロ作戦においても、独自に軍事行動を展開している。その装備の充実ぶりは、一国の軍隊を超える規模だ。

WEAPON 兵器 ハイテク兵器が飛び交う新たなる戦場

本作のもっとも革新的なポイントは、兵士たちが全員"エグゾ"と呼ばれる外骨格システムを装備し、超人的な能力を獲得している点だ。兵士はエグゾの補助により、2段ジャンプや壁上り、ワイヤー移動などの3次元的な移動が可能になっている。エグゾはほかにもシールドシステムや光学迷彩なども内蔵しており、キャンペーン、マルチプレイともに、過去作ではありえなかった戦法が可能になっている。





←↑エグゾだけでなく、銃火器やグレネードなど兵士の携行武器はすべてにおいて"40年後"を意識した性能を持つ。ステルスヘリや歩行戦車、ホバーバイクなども実用化済みの設定だ。

PS4 PS3 Xbox One Xbox 360

コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア　メーカー名 スクウェア・エニックス
発売日 備考欄参照　価格 各7800円[税抜]（各8424円[税込]）　ジャンル FPS　CERO 18歳以上のみ対象
備考 字幕版は11月13日発売予定、吹き替え版は12月4日発売予定、PC版はオープン価格

3つのゲームモード

本作に用意されているゲームモードは、ひとりで楽しむ"キャンペーン"、オンラインやシステムリンクで遊ぶ"マルチプレイヤー"、"EXO SURVIVAL"の3つ。どのモードも『COD』シリーズらしく、練り込まれた完成度を誇る。

CAMPAIGN キャンペーン 衝撃の展開が連続する密度の濃いストーリー

ひとりプレイ用モードであるキャンペーンは、米海兵隊を除隊し、アトラスの隊員となった主人公ミッチェルの視点で進行していく。その強大な力で世界を掌握しようとするアトラスの一員として、テロ組織KVAとの戦いなど、さまざまな任務に臨む。





⬆『COD』らしいダイナミックな展開の連続で、ストーリーはテンポよく進行していく。エグゾの能力を活用したミッションや、各種ビークルを使ったド派手な戦闘シーンも多く、飽きさせない構成だ。

MULTI PLAYER マルチプレイヤー 兵器の革新とシステムの刷新でマルチプレイを開拓

本作のマルチプレイはエグゾによる立体的な移動が可能になったため、過去の『COD』シリーズではありえなかった攻防が展開する。グレネードなどの武器類もその性能が進化しているので、新たな戦略を模索しながら楽しむことができそうだ。





⬆エグゾはブーストの使用による2段ジャンプや横スライド移動などが可能。移動のスピード感が大幅にアップしたうえに、敵もまた立体的に移動してくるので、戦いかたも大きく変化したと言える。

EXO SURVIVAL エグゾ・サバイバル 4名まで参加可能な協力プレイも大きく進化

フレンドとの協力プレイが楽しめるEXO SURVIVALは、チームを組んだ相手との連係が重要となる。敵は際限なく波状攻撃を仕掛けてくるので、乏しい武器をうまく活用して乗り切っていく戦略が必要だ。使用するエグゾを3タイプから選ぶのも攻略のポイント。





⬆ただ敵を倒すだけではなく、ドッグタグの回収や爆弾の解除など、さまざまなミッションも同時に展開する。武器やエグゾの強化のしどころが、攻略の鍵を握る。



ギガンテスVS怒涛の召喚

続報

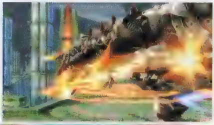
PHANTASY STAR NOVA

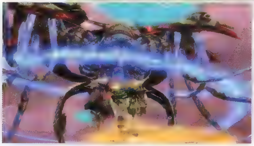
発売まで1ヵ月を切った大注目作『ファンタシースター ノヴァ』(以下、以下、『PS NOVA』)。今回は、段階を踏むことで発動可能になる召喚技や、アドホック通信を利用した協力プレイについて解説する。また、11月中旬配信予定の"序盤体験版"の概要も紹介しよう。

召喚攻撃の発動条件を3つのステップで解説

"惑星マキア"を探索するプレイヤーにとって、最大の障害となる"ギガンテス"。圧倒的な巨体と全身に搭載された兵器で、立ちはだかる者すべてを蹂躙する難敵を、味方へと引き入れてしまう方法が判明した。使いどころを見極めれば、迫力あるギガンテスVSギガンテスのバトルも実現可能だ。

恐るべき巨大生物の捕獲方法が明らかに





⬆⬅ギガンテスとの戦闘では、周辺にエネルギーの足場を作って立ち回ろう。

STEP1 イグニッションを発動してギガンテスを捕獲せよ



⬆イグニッションが発動！ パイルが装備可能なクラスは"バスター"だけなので、出撃するメンバーの中にひとりは、バスターを入れておきたい。

巨大な杭を打ち出す武器"パイル"を装備すれば、突き刺した杭を一斉に起爆して大ダメージを与える"イグニッション"というアクションが使用できる。イグニッションによりギガンテスが瀕死状態になると、制御を奪う"グランリンク"が発動し、ギガンテスを捕獲することができるのだ。イグニッションは、使うたびにチャージタイムが必要なので、確実に瀕死状態にできるまで弱らせてから使おう。

ギガンテスの制御を奪うグランリンクが発動！





⬆➡ギガンテスの体力は最弱点の色で判断できる。体力が減ってくると赤かった最弱点が徐々に黄色くなってくるので、ほぼ黄色の状態になったらイグニッションをくり出せ！

Vita

ファンタシースター ノヴァ	メーカー名 セガ
発売日 11月27日発売予定	価格 5980円[税抜](6458円[税込]) ジャンル RPG CERO 15歳以上対象
備考 ダウンロード版は5980円[税抜](6458円[税込])　開発：トライエース	

ギガンテス！攻撃で逆転を狙え!!

つぎつぎに新種が確認される、超巨大生物兵器ギガンテス。
その力を利用して戦う、新アクションの詳細が明らかに！



ギガンテスの力を我が物とせよ！



ギガンテス
アルキュオネ

ギガンテス
エワリュード

STEP2 捕獲所でギガンテスの性能をチェックしよう

グランリンクによって捕獲したギガンテスは、“ギガンテス捕獲所”に送られる。捕獲所には、同種のギガンテスは1体しかストックできず、同じ種類のギガンテスを捕獲した場合は、自動的にレベルの高いほうに差し換えられる。捕えたギガンテスは、後述の“ギガンテスブラスト”を使用すると消滅してしまう。ただし、捕獲した別種のギガンテスであれば、ブラストのゲージを溜めることで同じクエスト中に使用可能だ。



激戦に備え高性能なギガンテスを捕獲しよう



攻撃方法も確認可能

←⬇捕獲所では、ギガンテスのレベルや攻撃方法が確認できる。レベルに応じて、攻撃方法も変化するのか気になる。

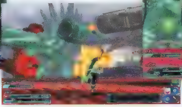


STEP3 クエスト内容を確認し、最適なギガンテスブラストをくり出せ！



使用回数が限られた対ギガンテス戦の切り札

←事前にセットしたアイコンをタップすることで、ギガンテスブラストが発動！ 簡単操作で爽快な攻撃がくり出せる。





←⬆甲殻類型ギガンテス“エウリュード”も召喚可能。高出力レーザーやミサイルを駆使して戦ってくれる。

捕獲所にギガンテスがいる状態で戦闘に突入すると、“ギガンテスブラスト”というアクションが使用可能になる。発動すると、バトルフィールドにギガンテスが召喚され、敵に向かって強烈な攻撃をくり出した後、消滅する。恐竜型の“アグリオス”なら、2門の主砲で砲撃を行い、タコ型の“アルキュオネ”なら、触手から火炎弾を発射して攻撃するので、各クエストに適したギガンテスをサブパレットにセットしてから出撃しよう。

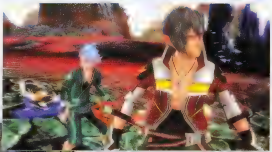


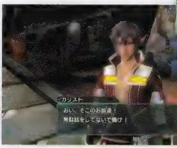
惑星探索をさらに盛り上げる 新キャラ&新システム情報

大迫力のバトル以外にも、『PS NOVA』には見どころが満載。こちらでは、物語を彩る新キャラクターや、友だちどうしで遊べる協力プレイの最新情報をお届けする。

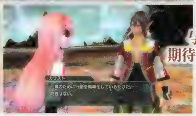
職人気質のイケメンとミステリアスな少女が冒険をサポート!

惑星への不時着当初は、大半がコールドスリープ状態だった、母艦"デルタ・ヴァリアント"のクルーたち。だが、謎の少女ユノと出会い、未知のエネルギー"グラン"の活用方法を教わることで、艦内の機能は回復。仲間たちもつぎつぎと眠りから目覚めることになる。新たに発表されたカリストと、ユノに関する続報を紹介しよう。





➡口調がきつく粗暴な印象だが、期待に応えた相手には敬意を払う一面も。



与えられた仕事には期待以上の成果で返答

⬅メカニックとして主人公たちをサポートするカリスト。リーティアやヨミと行動をともにする場面もあるようだ。

カリスト

種族▶ヒューマン　性別▶男性
声▶神谷浩史（かみやひろし）

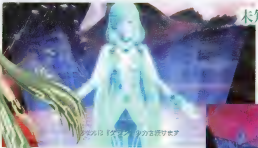
デルタ・ヴァリアントのメカニック。整った顔立ちは女性からの人気が高いが、自分では気づいていない。仕事好きの職人気質で、結果を出さない相手には容赦がない。



他人にも自分にも厳しい仕事の鬼

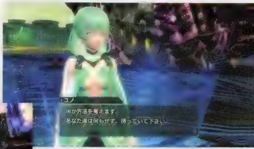


惑星の意志を伝える謎の少女



未知なるエネルギー"グラン"を伝授

⬅シリーズでおなじみの"フォトン"が使えない本作では、ユノに授けられたエネルギー"グラン"が新たな力となる。





ユノ

種族▶?　性別▶女性
声▶早見沙織（はやみさおり）

クリスタルから映像として出現する不思議な少女。主人公たちとの交流を経て、徐々に人間らしい感情が芽生えていく。

⬅⬆アークスのメンバーの中では、ムードメーカーのルティナと仲がいい。こちらの写真を見る限り、実体化しているように見えるが……。

彼女ならばマキアからの脱出方法を知っているかも!?

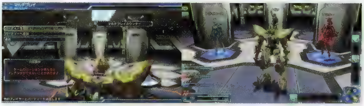
協力プレイで難関クエストに挑め!

本作は、オフラインでのソロプレイに特化したタイトルだが、アドホック通信を利用することで、最大4人での協力プレイも楽しめる。素材を集めるためのクエストはもちろん、ストーリークエストもいっしょにプレイできるので、協力して物語を進めることも可能だ。ちなみにストーリーは、ホストの進行度に合わせて展開するので、状況によっては未解放のクエストに挑戦することも可能。





⬅⬆友だちどうしであらゆるクエストに挑戦できる。どんなバトルにも対応できるように、それぞれが異なるクラスで合流するのが望ましい。



艦内のマルチプレイカウンターでパーティーを編成!

『PS NOVA』用語解説❶ サブパレット

サブパレットはアクションやアイテムを登録して使うための項目画面。全部で3枚あり、それぞれ10項目までのアクションなどを登録可能だ。方向キーの左右でパレットを切り換え、使いたい項目のアイコンをタッチするだけで、手軽にアクションをくり出せる。

より快適に遊べる"序盤体験版"が配信決定!

ギガンテスとのバトルなど、3つのクエストが楽しめた『ファンタシースター ノヴァ バトル体験版』(2014年10月で配信終了)。こちらの体験版をプレイしたユーザーからの意見を参考に、製品版では各種仕様が改善されることになった。さらに11月中旬より、製品版と同様の修正が反映された"序盤体験版"も配信予定。おもだった修正点は右の通りだ。



←"グランアーツ"のモーションも滑らかに再現されている。



↑『バトル体験版』にはなかった"リングジェネレーター"が使用可能に。ギガンテス戦で活用しよう。

『ファンタシースター ノヴァ バトル体験版』からの改善点

	内容	詳細
1	プレイヤーキャラクターの移動速度アップ	最大移動速度が『バトル体験版』の速度から1.4倍にアップ。『ファンタシースターオンライン2』のEPISODE3と同等の速度でプレイできる
2	リングフィールドを1ボタンで作成可能に	サブパレットにセットできる消費アイテム"リングジェネレーター"を搭載。サブパレットタッチでリングフィールドが作成できる。ヘイロウのグランアーツによるリングフィールド作成も、そのまま使用可能に
3	入力レスポンスの改善	ボタン入力からアクションまでのレスポンスの遅れを限界まで削減。現在は、オーバーラップレンダリングに必要な1フレームのみ遅延している
4	グランアーツとテクニックの遅延改善	入力時の1フレームの遅れを考慮し、モーションフレームを調整。技のレスポンスの違和感がなくなるように、全グランアーツとテクニックに対して実施されている
5	ロックオンアルゴリズムの調整	遠くの敵を選んでしまうことがあった、ロックオン時の優先順位を修正。倒したエネミーにロックオンがしばらく残るバグも修正
6	納刀モーションの調整	歩き→走り→ダッシュの3段階だったものを、歩き→ダッシュの2段階にすることで、トップスピードに入る時間が短縮された
7	カメラの旋回速度の調整	カメラの旋回速度が速すぎたので、初期設定速度を遅く再調整
8	武器パレットの切り換え速度の調整	武器パレットデータを常時読み込み状態にし、機敏に変わるように修正
9	UI(ユーザーインターフェース)の反応速度を向上	アニメーション速度が遅く、待ち時間が発生していたため、クイックなアニメーションに修正
10	サブパレットのタッチ範囲の調整	サブパレットのタッチの反応範囲の設定を見直し、押しているのに反応がないという誤動作がなくなるよう改善
11	ギガンテス戦の処理落ちを軽減	ヒットエフェクトが集中すると処理落ちが発生していたため、エフェクト自体を軽量化し、エフェクト表示数にも制限ルールを設定。ピーク時での処理落ちが改善されている。また、ヒットウェイトなどグランアーツの演出で遅く感じる部分があったので、演出も再度調整

特別仕様のPS Vita&ソフトの初回封入特典もチェック!

本体同梱バージョンも数量限定で発売決定!

『PS NOVA』の発売を記念して、プレイステーション Vita、及びプレイステーション Vita TVに数量限定の刻印モデルが登場。『ファンタシースター』シリーズのマスコットキャラクター"ラッピー"がデザインされており、内容物のテーマプロダクトコードをダウンロードすれば、ホーム画面も『PS NOVA』仕様にアレンジできる。いずれもソニーストア限定商品なので、詳細は公式サイトでチェック!



ホワイト



ブラック

プレイステーション Vita×『ファンタシースター ノヴァ』Limited Edition



プレイステーション Vita TV×『ファンタシースター ノヴァ』Limited Edition

ソニーストアURL http://store.sony.jp/

DATA

■プレイステーション Vita×『ファンタシースター ノヴァ』Limited Edition ブラック/ホワイト
価格:各20980円[税抜](各22658円[税込])
■プレイステーション Vita TV×『ファンタシースター ノヴァ』Limited Edition
価格:各11480円[税抜](各12398円[税込])
■プレイステーション Vita TV Value Pack×『ファンタシースター ノヴァ』Limited Edition
価格:各16280円[税抜](各17582円[税込])※コントローラーが同梱

CHECK 初回封入特典でレアアイテムをゲット

初回封入特典として、3種類のプロダクトコードが付いてくる。『PS NOVA』と『ファンタシースターオンライン2』のコードからは、各タイトルで使える衣装やアイテムがダウンロード可能。また、"友だち紹介プロダクトコード"を使えば、本作のダウンロード版が割引料金で購入できる。



『PSO2』用限定コスチューム

『PS NOVA』用限定コスチューム

『PS NOVA』用語解説② リングジェネレーター

空中にエネルギーの足場を発生させるアイテム。『PS NOVA』で新たに搭載された武器"ヘイロウ"でも同様の足場を作れる。ギガンテスと戦う際、地上からだとなかなかダメージを与えられない。足場を利用して弱点部位に近づき、集中攻撃を仕掛ける戦法が効果的だ。

続報



故国を守るため、剣を手に戦う稲妻王女ソニア。彼女の想いが力を呼び覚ます！

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス

黄金の雷撃姫、覚醒

人と竜、ふたつの姿を持つ少年ユーマの物語を描くファンタジーRPG『シャイニング・レゾナンス』。今回は、仲間キャラクターのひとり、ソニアが覚醒したときの姿を紹介。ふだんは白銀の鎧に身を包んでいるソニアだが、竜とともに戦う"竜奏騎士（ドラグナー）"としての力を得ると、まばゆい黄金の衣装に変身することが可能に。持ち前の気の強さでユーマを支えるソニアが、さらに頼もしくなる！



通常時のソニア

王女の覚悟に竜刃器（アルモニクス）が呼応する

アストリア王国の王女であるソニア。彼女の父・アルベール王は歴戦の竜奏騎士だったが、傷がもとで第一線を退く。代わりに戦場に立つことを決めたソニアは、父が使っていた伝説の武器"竜刃器"を受け継ぐべく修行を続けていたが、なかなか使いこなせずにいた。彼女の想いが竜刃器に認められ、力を発揮するのはどんなときなのか——その覚醒の物語は、ゲームをプレイして確かめてみてほしい。



竜奏騎士（ドラグナー）ソニア 聖龍鎧装

竜奏騎士となったソニアに、竜刃器は大いなる守護の力を与える。ドレスアップ時は、ソニアの防御力と魔法防御力が大きく上昇。





姫君たちの意志が戦場でぶつかり合う

←↑アストリア王国と敵対する帝国の姫、エクセラ。覚醒したソニアに対抗すべく、彼女も本気を見せる。

PS3

GAME DATA	シャイニング・レゾナンス　メーカー名 セガ
	発売日 12月11日発売予定　価格 8222円［税抜］（8880円［税込］）　ジャンル RPG　CERO 15歳以上対象
備考	ダウンロード版は8222円［税抜］（8880円［税込］）、フィギュア付き特別限定版は16800円［税抜］（18144円［税込］） キャラクターデザイン:Tony（AlbionWorks）、開発:メディア・ビジョン、キャラクターモデル制作:フライトユニット、楽曲制作:Elements Garden、シナリオ監修:火野峻志

B.A.N.Dパフォーマンスでドレスアップ



龍鱗爪剣テンペリオン

武器であると同時に、楽器でもある竜刃器。竜奏騎士たちは、バトル中に魔法の音楽を奏でる"B.A.N.Dパフォーマンス"を行うことで、さまざまな恩恵を受けられる。覚醒したソニアをB.A.N.Dパフォーマンスのセンターポジションに配置して演奏を行うと、ソニアが聖龍鎧装にドレスアップ。流れる音楽も、ソニアが主旋律を奏でるアレンジバージョンに変化する。







新たな能力も開花

←竜奏騎士になったソニアは、雷属性のフォース技や、仲間を守るための防御技・回復技を習得する。楽団(パーティー)のコンサートミストレスのような、重要な役どころを担うように。

キリカが歌う四季神詠歌の効果

B.A.N.Dパフォーマンスで竜奏騎士が演奏するのは、エルフに伝わる魔法の歌"聖印歌"。歌巫女キリカをセンターポジションにしてB.A.N.Dパフォーマンスを発動させると、早見沙織さんが演じるキリカのボーカル入り楽曲が流れるほか、キリカが歌に対応した衣装に着替える。

聖印歌は複数存在するが、その中でも主たるものは、四季を司る4つの"四季神詠歌"。それぞれの歌の効果と、キリカのコスチュームを紹介しよう。なお、右に記載している効果は、キリカがセンターポジションのときのもの。センターのキャラクターを変えると、歌の効果は若干変わる。

春詠歌『初音うららかに』
ダメージを軽減し、状態異常を防ぐ

夏詠歌『日輪の煌き』
全攻撃のクリティカル率を上げ、命中率を100%にする

秋詠歌『微笑みのなる樹』
AP回復速度と、移動速度をアップさせる

冬詠歌『雪華の雫』
敵の攻撃技の詠唱時間を延長させる





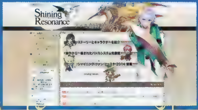




竜奏騎士が奏でる神聖な調べと、聖印の歌巫女キリカの歌声が重なるとき、ユーマの力が目覚める。

『シャイニング・レゾナンス』ファミ通特設サイト開設!

ファミ通.com内に、『シャイニング・レゾナンス』の特設サイトがオープン! ゲームの最新情報の紹介はもちろん、撮り下ろし動画やインタビューなど、多彩な企画を通して本作の魅力をお届けしていく。お楽しみに!



URL http://www.famitsu.com/matome/resonance/

スカートの長さが防御力を表す!? B.A.N.Dパフォーマンスの発動には、バトル中に溜まる"BPMゲージ"が必要。ゲージは3段階まで溜められるが、発動時のゲージ量によって、ソニアの聖龍鎧装のスカート丈が変化。丈が長いほど、防御力が上がる。

注目新作

歯応えある戦闘が楽しめる、スマートフォン向けシミュレーションRPG。豪華声優陣や、押井守氏によるオープニングにも注目！

ファントム オブ キル

Phantom of the Kill

PRINCESSES, IMITATIONS OF "THE KILLERS," THEY SHARE THE SAME BLOOD.
SEVERAL THOUSAND SOULS, SEVERAL THOUSAND BODIES, ALL SHARING THE SAME HEART.

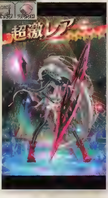
フジテレビと、数々のモバイルゲームを手掛けるgumiが設立した、Fuji&gumi Gamesによる話題作『ファントム オブ キル』。スマホで本格的なシミュレーションRPGが楽しめる本作の魅力を徹底解剖する。本作の応援団を務める人気アイドルグループのでんぱ組.incが、貴重なコスプレ姿で登場するインタビューもお届け。



Point 1 伝説の武器の名を持つ少女が仲間に

世界樹"ユグドラシル"に連なるふたつの世界を舞台に、壮大な物語が紡がれる本作。プレイヤーは、"ティルフィング"や"レーヴァテイン"など、伝説の武器の名を持つ少女たちを仲間にし、地上を混沌に陥れる魔物や、人を捕食する異族と戦いをくり広げる。

最強のチームを目指せ！



➡有料アイテムの"姫石"を使うと、レアで強力なユニットが仲間になる可能性がある。



⬅5人ひと組のチームを組んで戦いに挑む。お気に入りのメンバーで自分だけのチームを作ろう。

スマホ(スマートフォン)で遊ぶ本格シミュレーションRPG誕生



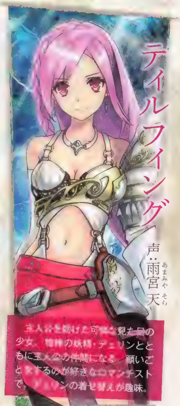
[illegible]ルフィングの相棒の妖精。小さくかわいらしい見た目に反して[illegible]。好きな[illegible]は花の蜜とチョコレートで、趣味はティルフィングのお世話をすること。



[illegible]影のある、氷のように冷たい[illegible]気を持つ[illegible]。つねに[illegible]、他者と関わることを嫌う。趣味は昼寝で、[illegible]に右往左往する人を眺めるのが好き。



ハイテンションな性格で、周囲を盛り上げるムードメーカー。"恋する[illegible]"を自称するが、その実力は本物。敵を[illegible]からハチの巣にするほどの[illegible]能力を持つ。



[illegible]見た目の少女。[illegible]の妖精・デュリンとともに[illegible]の仲間になる。願いごとを[illegible]するのが好きなロマンチストで、[illegible]の着せ替えが趣味。

iOS Android

GAME DATA	ファントム オブ キル	メーカー名	Fuji&gumi Games
発売日	備考欄参照	価格	基本プレイ無料（アイテム課金制）
ジャンル	シミュレーション・RPG	CERO	―
備考	Android版は10月23日配信開始、iPhone版は近日配信開始予定（データは10月28日現在のものです）		

Point 2 戦略性の高いバトルを体験せよ

本作の戦闘には、剣、斧、槍の3種の武器による三すくみや、地形効果、ジョブシステム、キャラクターが持つスキルなど、多数の要素が絡み合う。戦略性に富んだ戦いが楽しめる点は、大きな魅力となっている。



キャラクターが舞う白熱の戦闘シーン





⬅⬆マス目状のフィールドを移動し、敵に攻撃を仕掛けよう。戦闘シーンでは、迫力満点の演出が堪能できる。

Point 3 多数のやり込み要素を搭載

仲間たちは戦うことでレベルが上がり、物理攻撃力や防御力といった数値が、能力ごとに設定された確率に応じて上昇する。また、多彩な武具を装備させることも可能で、能力が上がるほか、武具スキルも使用できるのだ。



ユニットや武具を集めるコレクション要素も!





⬆➡キャラクターや武具のステータス画面では、美麗なイラストや能力を確認できる。意中のユニットを育て上げよう。









貴重な限定ユニットを入手するチャンス!

全3話のスペシャルクエストをクリアーすると、合計3個の姫石と私服姿のティルフィングがもらえるキャンペーンを実施中。私服姿のティルフィングはここでしか手に入らない限定ユニットなので、ぜひゲットしよう。詳細は、公式サイト(http://quest-pk.fg-games.co.jp/)で!

でんぱ組.inc×『ファントム オブ キル』

スペシャルインタビュー

『ファントム オブ キル』の応援団を務める、秋葉原発の6人組アイドルグループ・でんぱ組.incにインタビュー。キャラクターの衣装に身を包んだ彼女たちが、『ファントム オブ キル』や、自身がMCを務めるテレビ番組について熱く語った。

再現度の高い衣装にメンバーが大興奮！

——本作のキャラクターを見た印象を教えていただけますか?

成瀬　みんなかわいいですよね！ それと、映像の完成度の高さにも驚かされました。女の子の戦う動きが細かくて、かなりの時間をかけて描かれたんだと思います。さすが押井守(おしいまもる)監督だなって。

藤咲　キャラクターはもちろんですが、武器のデザインも細かく作り込まれていて、すごくカッコイイと思いました。

夢眠　私は擬人化萌えなので、キャラクター全員武器がモチーフになっているこの作品に関われて、すごくうれしかったです。もともとファンタジーな世界観が好きなので、これをきっかけに武器のルーツを知っていけるのも楽しいと思います。『ファントム オブ キル』の設定は、かなり推せます！

最上　僕は、イラストのよさがゲームでとくに重要だと思っていて。そういった点でも、『ファントム オブ キル』のイラストはめちゃくちゃいいですよね。女の子でもとっつきやすいと思います。

——先日の東京ゲームショウでも着られましたが、『ファントム オブキル』の衣装はいかがですか?

相沢　じつは今回コスプレをするにあたって、メンバーの個性に合わせたキャラクターを選んでいただいているんですよ。えいちゃん（成瀬(なるせ)さん）のフライクーゲルとかも、ふだんのイメージにピッタリ。

成瀬　フライクーゲルちゃんのキャッチコピーが"ハイテンションなハッピー娘"なんですが、元気溢れる感じとかは私に合ってるなって。

相沢　ほかにも、もがちゃんは"武士っぽい"とか、メンバーそれぞれにキャラクターに近い部分や似ている部分があるんですよね。自分たちに合ったキャラクターを選んでいただけてすごくうれしかったし、コスプレしてても楽しいです。

——衣装でお気に入りのポイントはどこでしょうか?

成瀬　私は手もとですね。PVでもフライクーゲルちゃんは銃を撃っていますが、これを付けると自分も強くなった気分になれます！

古川　私は（肩の）甲冑かな。あと、布が少ない（笑）。

一同　（笑）

——衣装を改めて拝見すると、細部の作り込みがすごいですね。

藤咲　採寸も時間をかけて細かくやってくださったので、体になじむように作られています。"世界で自分だけの一着"っていうのは、やっぱりうれしいですね。

夢眠　カラコン（カラーコンタクトレンズ）も入れているので、目力もかなり出てますよ（笑）。

——確かに（笑）。ちなみに、『ファントム オブ キル』のようなゲームは、ふだん遊ばれていますか?

成瀬　最近のゲームではありませんが、『タクティクスオウガ』はすごくハマりました。

最上　僕は何週もプレイするぐらい『ファイナルファンタジータクティクス』にハマってました。『チョコボの不思議のダンジョン』に入っていた"不思議なデータディスク"も使って遊びましたね（笑）。



相沢梨紗(あいざわりさ)（衣装：レーヴァテイン）

8月2日生まれ。[illegible]出身。でんぱ組リーダー。声にこだわりを持っており、[illegible]ラジオDJで活躍。好きなものは[illegible]と美少女。特技はお菓子作り。（文中は相沢）



成瀬瑛美(なるせえいみ)（衣装：フライクーゲル）

2月16日生まれ。福島県出身。アキバカルチャーを心の底から愛してやまない、[illegible]のヲタクアイドル。"えい[illegible]ランプ"が特技。（文中は成瀬）



古川未鈴(ふるかわみりん)（衣装：ティルフィング）

9月19日[illegible]。香川県出身。秋葉原の"現在"と"未来"を体現する、次世代[illegible]ゲーマーアイドル。[illegible]ゲームもやり込む。（文中は古川）

インタビューこぼれ話　気になるキャラクター①　コスプレしているキャラクター以外で、気になるキャラクターを聞いたところ、古川さんは、相沢さんが扮したレーヴァテインを選択。最上さんも「レーヴァテインは、りさちゃんのイメージにピッタリ。映像のニヤって笑う表情がそっくりで」と絶賛（右ページに続く）。



『ファントム オブ キル』も本格的なシミュレーションゲームなので、配信されるのが楽しみです(※)。

――さすがに、いろいろなゲームを遊ばれていますね。ちなみに、最近プレイしたゲームだと？

夢眠　いまはメンバーの過半数が『スマブラ』(『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』)をやってますね。りさちゃんはアクションが苦手なので、「できない～」ってしょんぼりしてますが(笑)。

古川　私は『Thief(シーフ)』を遊んでます！

――さすがのチョイスですね！

新番組が放送スタート！ 番組の見どころは？

――ここからは、皆さんがMCを務める番組『でんぱジャック-World Wide Akihabara-』について教えていただけますか？

最上　この番組は、秋葉原のさまざまなオタク文化をでんぱ組.incが紹介する内容になっています。でんぱ組.incらしさもありつつ、これまでの僕たちとはまた違った姿を見ていただけるかな。

相沢　番組を観てくださっているオタクの方々の"オタクらしい悩み"をでんぱ組.incが解決するコーナーもあります。「でんぱ組.incも、その気持ちがわかります！」と思うようなお便りがたくさん来ていて、私たちも楽しみながら"オタ活"(オタク活動)ができる番組ですね(笑)。

――番組内ではゲーム実況のコーナーもありますよね？

最上　はい。メインで進めてくれるのがみりんちゃんなので、大船に乗った気分でいます。僕とピンキーも参加していますが、茶々を入れる役割ですね(笑)。

――プレイしながらしゃべるのは独特のスキルが必要だと思いますが、自信のほどは？

古川　ゲームに熱中しすぎるのもよくないですし、かといってプレイがおろそかになるのもよくない……どうしたらいいのか！(笑)

最上　だから、みりんちゃんがずっとやってていいよ(笑)。

成瀬　逆に私はゲームしてると、思わずしゃべっちゃうなあ。

古川　それは、えいたそさん(成瀬さん)だけ(笑)。

一同　(笑)

成瀬　もう少し静かにしなきゃだよね(笑)。でも、「うわ～ダメージ食らった～！ もう少し右に避けなきゃ！」とかつい言っちゃうんです(笑)。身体も思わず動いちゃう。

――たくさんの方に番組を観ていただきたいですね。それでは最後に、読者の方にメッセージを！

夢眠　じゃあ、みりんさんで！

古川　えっ！ 私!?

相沢　せっかくセンターポジションのティルフィングなんだから！

古川　じゃあ……。**『ファントム オブ キル』は、アプリとは思えないほど、ドラマチックで本格的なシミュレーションゲーム**になっています。それでいてスマートフォンのゲームでもあるので、空いた時間に気軽に遊べるのも魅力のひとつですね。配信された際には、ぜひ遊んでいただきたいです。それと、私たちが出演する番組もスタートしました。テレビ慣れしていませんが、がんばっておもしろい番組にしていきたいと思いますので、よろしくお願いします！



夢眠ねむ（衣装：アルテミス）

7月14日生まれ。三重県出身。でんぱ組のほかに、雑誌モデルや"[illegible]きゅん"としても活躍する、アキバと世界を繋ぐサブカル系アイドル。特技はDJ。(文中は夢眠)



最上もが（衣装：マサムネ）

2月25日生まれ。東京都出身。アイドルはもちろんモデルとしても活躍する、でんぱ組の異端児的な存在。トレードマークは金髪。特技は生け花。(文中は最上)



藤咲彩音（衣装：パラシュ）

12月7日生まれ。埼玉県出身。両親の[illegible]歳の時にコスプレイヤー[illegible]ビュー。"ピンキー！"の[illegible]ニコニコ動画の踊り手としても活躍。(文中は藤咲)

でんぱジャック -World Wide Akihabara-

『でんぱジャック-World Wide Akihabara-』は、10月19日よりフジテレビ系列にてスタートした、でんぱ組.inc初の地上波レギュラー番組だ。毎週、でんぱ組.incのメンバーが、アニメやマンガ、ゲーム、アイドル、コスプレ、フィギュア、同人誌といった日本を代表するオタクカルチャーの最新情報を、ホームグラウンドの秋葉原から世界へ発信する。番組の詳細は、下記の公式サイトをチェック！



↑公式サイトから、メンバーが出演する本作のゲーム実況動画へのリンクも。

でんぱジャック公式サイト
http://www.fujitv.co.jp/b_hp/dempajack/

※本インタビューは、『ファントム オブ キル』の配信前に行われた。

インタビューこぼれ話 気になるキャラクター②　藤咲さんは妖精のデュリン、成瀬さんはロンギヌスが好み。「趣味でデュリンちゃんのコスプレをやってみたいなぁ」(藤咲)、「ロンギヌスちゃんは愛でたいタイプです(笑)」(成瀬)と教えてくれた。なお、相沢さん、最上さん、夢眠さんは、自分が衣装を着た子がいちばんとのこと。

続報

ついに発売日が決定！ プレイステーション4版のスクリーンショットを始め、見逃せない新情報を掲載。

2015年



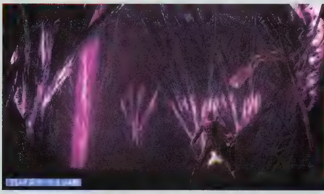
GOD EATER 2 RAGE BURST

ゴッドイーター2 レイジバースト

発売日が2015年2月19日に決まった『GOD EATER 2 RAGE BURST（ゴッドイーター2 レイジバースト）』（以下、『レイジバースト』）。今回は、プレイステーション4（以下、PS4）版の画面や、新キャラクター、フィールドの情報などを一挙公開！

プレイステーション4版の画面を入手

このページに掲載しているスクリーンショットは、すべてPS4版のもの。フルHDによる高解像度画面で迫力の映像が楽しめるだけでなく、音声も5.1chのサラウンドシステムに対応し、臨場感溢れるバトルが楽しめる。ゲージ類といったユーザーインタフェースまわりも、大画面なぶん、とても見やすくなり、整然とした印象だ。また、DUALSHOCK 4のスピーカーから、オペレーターの無線ボイスが聞けるようになっている。



大画面による迫力ある映像！



プレイステーション4版の特徴

高精細な画面	フルHD対応の迫力ある映像
臨場感アップ	DUALSHOCK 4のスピーカーからオペレーター無線ボイスが再生
足音で敵の位置を察知？	5.1chのサラウンドシステムに対応

予約特典をゲットせよ！

本作を予約すると、"予約特典限定ミッション"の解除コードが手に入るプロダクトコードが特典としてもらえる。限定ミッションでは、"オロチ"と戦うことができ、討伐して手に入る素材を使って、"オロチ装備"も作れるのだ。右のイラストは、そのオロチのシルエット。3つの首を持ち、怪しく光る眼光から見るに、複数の目を持っているようだ。



限定アラガミ
オロチ

特装版も発売！

LaLaBit Market 限定
極東支部支給ヘッドセット付属特装版
PS Vita版：9690円［税抜］（10368円［税込］）
PS4版：10640円［税抜］（11384円［税込］）

ソニーストア限定
オリジナルレーザー刻印モデル
発売決定！
for PS Vita/PS Vita TV/PS4

※特典の仕様・デザインは、変更になる場合があります。また、特典の数には限りがあり、なくなり次第終了となります。一部、取り扱いのない店舗がありますので、各店舗にお問い合わせください。プロダクトコードを利用するには、インターネットへの接続が必要です。また、Sony Entertainment Networkのアカウントが必要となります。

Vita PS4

GOD EATER 2 RAGE BURST（ゴッドイーター2 レイジバースト） メーカー名 バンダイナムコゲームス
発売日 2015年2月19日発売予定 価格 PS Vita版は5690円［税抜］（6088円［税込］）、PS4版は6640円［税抜］（7104円［税込］） ジャンル アクション CERO 審査予定
備考 PS Vita版のダウンロード版は5690円［税抜］（6088円［税込］）、PS4版のダウンロード版は6640円［税抜］（7104円［税込］）
プロデューサー：富澤祐介、総合ディレクター：吉村広、ディレクター：依田優一、開発：シフト

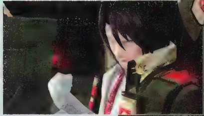
2月19日、発売決定!

》》》新キャラクターと新アラガミが公開

本作には、前作『GOD EATER 2(ゴッドイーター2)』のストーリーにあたる"GE2編"に加え、その後の物語を描いた"RAGE BURST編"も大ボリュームで収録されている。その"RAGE BURST編"に登場する新キャラクターと、新たなアラガミを紹介しよう。"RAGE BURST編"で展開する、"螺旋の樹開闢作戦"のカギを握ると思われる、気になる人物だ。




フェンリル本部から派遣されてきた男

"螺旋の樹開闢作戦"のキーマン
アイザック・フェルドマン



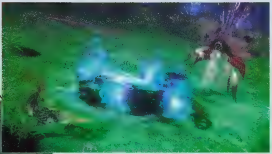
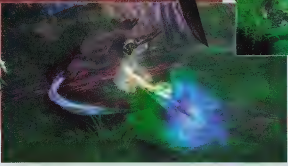
声:安元洋貴
年齢:29歳/
身長:190センチ

フェンリル情報管理局の局長であり、フェンリルにおける情報統制や広報活動の総責任者。螺旋の樹の接収と監視を行うべくフェンリル本部より極東支部へと派遣された。リヴィのさまざまな神機に適合できる才能を見出し、アラガミ化した神機使いを介錯する職務に就かせている。

新アラガミ
シルキー



発生起源は螺旋の樹で、ある時を境に極東地域で観測されるようになったアラガミ。黒いケープをまとい、浮遊している姿は、さながら幽霊といったところだ。

←↑フィールドに残留するオラクルによって、いたるところに蒼い炎を発生させ、じわじわとゴッドイーターを追い詰める。遠距離攻撃だけでなく、鋭い爪も攻撃の常套手段。幾度となく対峙する相手だろう。

鋭い爪には注意が必要!

新要素が続々と判明!

ここでは、"RAGE BURST編"の舞台となる螺旋の樹内部の詳細と、『レイジバースト』からの新要素を紹介。前作のプレイヤーはとくに注目だ！

》》》フィールド

螺旋の樹は多階層構造!?

"RAGE BURST編"では、螺旋の樹が舞台となるが、その内部を探索していく過程で、多くのフィールドが登場する。数十種にも及ぶ螺旋の樹の戦闘フィールドを少しずつ攻略しながら、プレイヤーたちブラッドは上位階層を目指していくようだ。今回は、多階層構造となっている螺旋の樹のエリアのうち、外縁部、地階層、中位階層を紹介しよう。

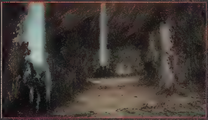
???

現時点では謎に包まれている上位階層。ここでジュリウスと邂逅することになるのか、それとも未知なる敵が待つのか。上位階層でゴッドイーターたちが目にするものとは……？



中位階層





↑過酷な環境に見えるが、ゴッドイーターたちへの影響が気になる。地形にも警戒が必要になるのだろうか？

滝が流れ落ちる荒涼としたエリア

螺旋の樹を上っていくにつれ、自然の構成物は姿を消し、鉱物化した地面が目立つようになってくる。樹の中には、自然界とはまったく異なった世界が広がっている。

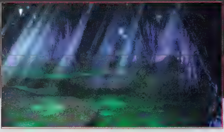
地階層



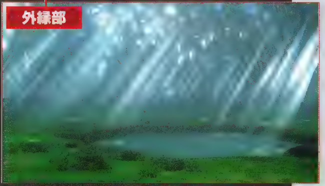
毒々しい雰囲気が一帯に立ち込める病的なエリア

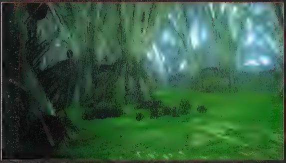
⬅そのフィールドに身を置くだけでも、病に侵されてしまいそうな地階層。周囲は薄暗く、アラガミとの戦闘も難航が予想される。

外縁部と同様、木々や水場は確認できるが、斑点状に青い物質が広がっており、怪しい雰囲気を醸し出している。日の光が辛うじて届いている場所もあるが、多くの自然物は変質しているようだ。



外縁部





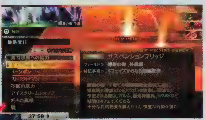
↑外縁部には、柔らかな陽光が差し込むフィールドが存在。螺旋の樹の巨大感を象徴する、いくつもの人工物が突き出ているのが確認できる。

》》》サバイバルミッション

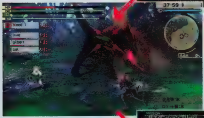
幕営シーンが追加

耐久値がなくならないように注意しつつ、過酷な連戦に挑むサバイバルミッション。前作の無料ダウンロードコンテンツで追加された要素だが、『レイジバースト』のサバイバルミッションでは、連戦の合間に“幕営シーン”が追加となる。つぎなる戦いへの準備とともに、束の間の休息で垣間見える、仲間キャラクターたちの新たな一面が楽しめるのだ。

アナグラでミッションを受注



➡通常のミッションは、任務を終えるとアナグラへ帰投するが、サバイバルミッションでは、そのままつぎのミッションへ移行する。



耐久値ゲージに注意せよ!

⬅サバイバルミッションでは、戦闘不能になったり、リスポーンすると、耐久値が減少。耐久値がゼロになった仲間は、戦線から離脱となる。



仲間の耐久値をチェックする

➡ミッション終了後、自分と仲間の耐久値ゲージが確認できる。なお、連戦中は装備セットの変更は可能だが、アイテムの補充などは行えない。





⬅⬆キャラクターたちが戦場でキャンプを張るシーンだ。きびしい戦闘の合間に、くつろぐ仲間の姿を見ることができる。

幕営でのひととき……

メニュー表示をOFFにすることも!



➡メニュー表示を消して、行動をじっくり観察することも可能。幕営メンバーによっては、特殊な付加要素が……?

》》》キャラクター育成

パーソナルアビリティシステム

『レイジバースト』では、仲間のキャラクターを自分好みに成長させることができる新システムが実装される。ミッションの同行によってキャラクターごとに蓄積される“アビリティポイント”と引き換えに、新たな能力を習得させられるのだ。お気に入りのキャラクターを育てよう!



アビリティを伸ばすキャラクターを選ぶ

⬅アビリティは、キャラクターごとに独自に設定されている。どのアビリティを伸ばすかは、プレイヤーの自由だ。仲間を自分の理想像に近づけよう。

育成の過程で仲間にも変化が



➡アビリティを育てていくと、パラメーターが上昇したり、新たな戦闘行動を取るといった変化があるようだ。さらに頼りになる存在になるかも?

キャラクリパーツや衣装も充実!

みずからの分身を作り出すキャラクタークリエイションも、もちろんパワーアップ。本作で追加されるフェイスパーツや髪型、アクセサリー、新衣装のごく一部を紹介しよう。なお、これらの見た目は戦闘には影響しないので、思う存分オシャレが楽しめるぞ。








PS4版を見てきた!

10月25日~26日の2日間にわたって開催された「GOD EATER 2 RAGE BURST」×「プレコミュ」PS4版最速体験&超合同開発サミット”でPS4版の実機映像を見ることができたが、ガルムの毛並みが恐ろしいほど高精細! DUALSHOCK 4による操作も違和感がなく、すぐに慣れそうな感じだ。

続報

パーツの収集は攻撃から！ 今回は、敵の撃墜を担う、武器に関する大特集だ!!

GUNDAM BREAKER 2

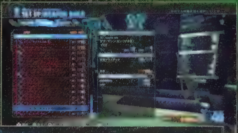
Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam

ガンダムブレイカー

本作は、ガンダムのプラモデル（ガンプラ）どうしが戦い、パーツを集めて新たなガンプラを組み上げるアクションゲーム『ガンダムブレイカー』の続編。本作では、武器を素材から作り上げるようにシステムが一新された。そこで、武器の入手方法を公開するとともに、さまざまな武器の中から、いくつかの射撃武器を紹介する。

多彩な武器は集めて創る（コレクト＆ビルド）!!





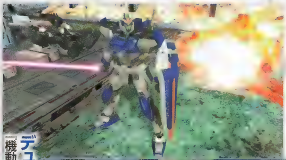


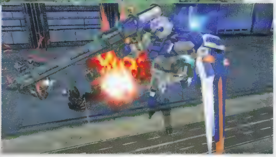
↑➡ミッションに出撃して敵を倒し、"素材"を集める。本作は、集めた素材で武器を製作する"ウェポンビルド"システムを採用している。武器は、機体パーツと同様、素材でさらに強化が可能だ。

収集した素材で武器を制作！

2機のガンダムが新たに電撃参戦!!

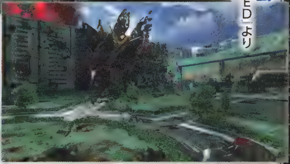
デュエルガンダム
『機動戦士ガンダムSEED』より





ブリッツガンダム
『機動戦士ガンダムSEED』より





↑"電撃"の名を冠するガンダム。その最大の特徴は"ミラージュコロイド"。視覚的に姿を消し、敵の背後から攻撃できるぞ。姿を消しているあいだは、敵がプレイヤーを認識できない。いわば無敵！

⬅突出した個性はないが、汎用性が高く、いずれのパーツもあらゆる局面で役立つと言える。遠距離武器の57mm高エネルギービームライフル、近接武器のビームサーベルのほか、バズーカのゲイボルグを持っている。

PS3 / Vita

ガンダムブレイカー2 メーカー名 バンダイナムコゲームス
発売日 12月18日発売予定 価格 備考欄参照 ジャンル アクション CERO 審査予定
備考 プレイステーション3版（パッケージ版）は7600円［税抜］（8208円［税込］）、プレイステーション Vita版（パッケージ版）は6640円［税抜］（7171円［税込］）、プレイステーション3版（ダウンロード版）は6840円［税抜］（7387円［税込］）、プレイステーション Vita版（ダウンロード版）は5960円［税抜］（6436円［税込］）。2015年3月31日までの期間限定。2015年4月15日以降は［illegible］ ［illegible］は11800円［税抜］（12744円［税込］）

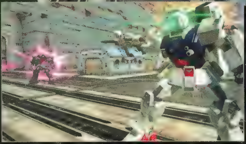
ライフル



敵機をロックオン可能。スタンダードな武器なので、初心者でも取り扱いやすい。

ビギナープレイヤー必見!

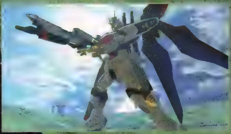




⬆L1トリガー長押しで溜めてから放つと、強力な一撃になる。武器によっては特殊な攻撃に変化するのだ。

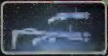


素早い連射が爽快!



⬆2丁のライフルを合体させて、強力な1丁のライフルに。L1トリガー長押しで、特殊な攻撃になる武器もあるようだ。

ダブルライフル

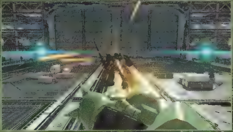


ライフル同様に敵機をロックオン可能。2丁のライフルを交互に撃つので、高速連射ができるのが長所。

マシンガン



近～中距離でもっとも威力を発揮する、前衛向きの射撃武器。長押しで継続的に射撃!



⬆➡近くにいる敵に集中的に着弾させると効果的。武器によっては、特殊な攻撃もくり出せる。



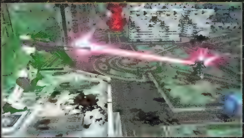
敵に突進しながら集中砲火 接近時に威力を発揮する!

個性に溢れた射撃武器、キミはどれを選ぶ?

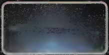
⬇遠方の任意の敵を狙撃できる"シューティングモード"を最大に活かせる、スナイパー御用達の射撃武器。



機体の耐久力に難ありなら この武器で後方から援護

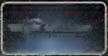


ロングライフル



最長の有効射程を誇り、弾のスピードも速く、威力も高い。一撃必殺の後衛向きの武器。

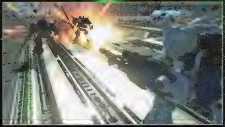
ガトリングガン



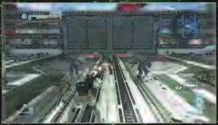
中～遠距離への攻撃に向いた、継続射撃武器。シューティングモードで、かなり遠距離への攻撃も可能。



遠方の敵に向かって 無数の弾丸を浴びせろ



⬆直線上に並んだ敵に対して威力を発揮。長押しで継続射撃を浴びせて、複数の敵に同時にダメージを与えられる。



着弾地点が大爆発! 広範囲の敵を巻き込む



⬆範囲爆発は、着弾地点から近いほど威力が高い。まずは敵を吹き飛ばしてから接近して近接攻撃という戦法も。

バズーカ



着弾時に範囲爆発を起こす、中距離向きの武器。シューティングモードで狙撃も可能。

立ちはだかる世界の壁！5人の外国人

続報

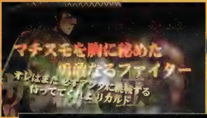
はじめの一歩 THE FIGHTING!

鷹、鷲、魔術師、阿修羅、そして死神……。対戦相手を震撼させた外国人ボクサーたちを公開！ すべてプレイアブルだぞ‼

本作は、今年で生誕25周年を迎えた人気マンガ『はじめの一歩』を原作としたドラマチックアクションゲーム。一歩、宮田、鷹村たちが相対した、外国人ボクサーたちの参戦が判明したぞ。アニメには登場していないキャラクターもいるので、声のキャスティングにも注目だ。とくに、原作で一歩を負かしたばかりのゴンザレスの登場は驚愕！ ゲームで原作のリベンジを果たすのもアリ！



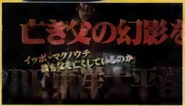
原作再現 鷹村VS.ホーク



IFストーリー 宮田VS.ゴンザレス



IFストーリー 一歩VS.ランディー



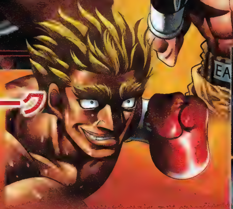




NEW デビッド・イーグル

声:木内秀信

元・オリンピック金メダリスト。"黄金の鷲（ゴールデン・イーグル）"の異名を持つ、米国の国民的スター。自身のカウンターヒット数とともに攻撃力が上がる専用スキルなどを持ち、基本に忠実な、模範的なボクシングをする。



NEW ブライアン・ホーク

声:大塚明夫

ニューヨークのスラム出身の喧嘩屋。ボクシングの常識を逸脱した、荒っぽいファイトが特徴だ。人間離れした回避運動から、マキシマムフィニッシュブロー"バイオレンスマサカー"による剛腕の嵐でK.O.！



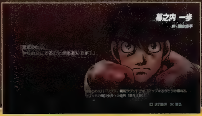
P53

はじめの一歩 メーカー名 バンダイナムコゲームス
発売日 12月11日発売予定 価格 7600円［税抜］（8208円［税込］） ジャンル アクション CERO 12歳以上対象
備考 ダウンロード版は7600円［税抜］（8208円［税込］）

ボクサーの参戦が判明!

"ギャラリー"で『一歩』ワールドを知る

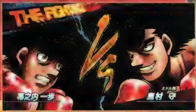
"ギャラリー"では、原作のストーリーダイジェストが閲覧可能な"HISTORY"や、原作の名ゼリフを聴くことができる"CHARACTER"などが楽しめる。これを極めれば"一歩通"に!?



勝ち抜き戦の"チャレンジモード"に階級違いの鷹村守が乱入!?

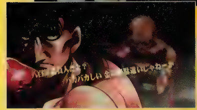
"チャレンジモード"は、ラウンドマッチの勝ち抜き戦を行い、何人倒せるかに挑戦するやり込み要素満載のモード。このモードに、あの鷹村が参戦する!?





←↑ミドル級やJ.ミドル級など、6階級のいずれかの鷹村が、チャレンジモードに突如出現。原作でも最強ボクサーとして君臨する彼との対戦は苦戦必至! 十分にランクを上げてから挑戦を!



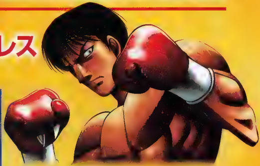


間柴VSゲドー IFストーリー

NEW アルフレド・ゴンザレス

声:小野大輔





WBC世界フェザー級2位。冷静沈着な面と、凶暴な一面を併せ持つ。防御を犠牲にして攻撃を強化した"モード・ミキストリ(死神)"は、危険なスキルだ!

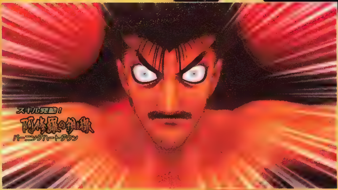


NEW ランディー・ボーイ・Jr.

声:中田譲治

宮田が欠場しているあいだに、東洋太平洋暫定チャンピオンとなったフィリピンのボクサー。極めて珍しい両利きスタイルで、相手のリズムを狂わせる。ラウンド開始直後から相手のバーニングハートを下げるスキルを持つ。







NEW マルコム・ゲドー

声:藤原貴弘

フィリピン国内王者。"魔術師(マジシャン)"の異名を持つ技巧派で、八百長も辞さない汚れたボクサー。防御力をアップするスキルを持ち、カウンターセンス発動からの"カウンターウェルカム"は超強力!

続報 参戦が決定した仮面ライダードライブの新タイプを公開。育成システムも解説するぞ！

タイプワイルド参戦！

仮面ライダー サモンライド！
KAMEN RIDER SUMMONRIDE!

※画面は開発中のものです。

　仮面ライダーの力が宿る"ライドフィギュア"や"ライドチップ"を使い、ゲームの中にライダーたちを召喚。そして、ステージや敵に応じてフィギュアを入れ替えながら戦っていく、画期的なアクションゲームが『仮面ライダー サモンライド！』だ。今回は、本作に登場が決定した『仮面ライダードライブ』の"タイプワイルド"を公開するぞ！　また、フィギュアごとに記憶されるライダーの育成システムの詳細をお見せしていこう!!

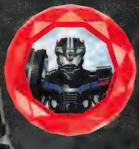




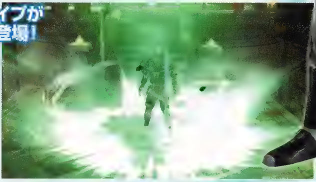
仮面ライダードライブ タイプワイルド

仮面ライダードライブが変身する新しいタイプ。本作では"タイプスピード"をサモンライドし、"タイプワイルド"のライドチップでキョウカライドすると変身可能。

同梱版チップのデザインも判明



新タイプが堂々登場！



➡仮面ライダードライブのタイプワイルドにタイヤコウカン。光に包まれながら姿を変えていく。

続々と登場するライドフィギュア&ライドチップ！

　ゲームで使用できるライドフィギュアやライドチップは、ソフトに同梱されているものがすべてではない。玩具や食玩、ガシャポンといった手段でゲットできるようになるのだ。ここでは、その一部をピックアップして紹介。コレクションを充実させて、ゲームを有利に進めよう！

平成仮面ライダーたちがつぎつぎと登場！





⬅平成ライダーのライドフィギュアや、多彩なフォームに対応したライドチップが続々追加。技の種類も増えていく。

Wii U　PS3

仮面ライダー サモンライド！　メーカー名 バンダイナムコゲームス
発売日 12月4日発売予定　価格 各8550円［税抜］（各9234円［税込］）　ジャンル アクション　CERO 12歳以上対象
備考 ライドゲート、ライドフィギュア×3、キョウカライドチップ×3、ナカマライドチップ×1を同梱

育成システムの詳細も明らかに!!

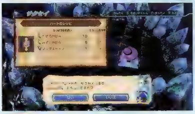
パネルクリエイトでライダーを強化

本作では、手に入れた素材アイテムでさまざまなプレートを作り出し、石版にセットすることで、ライダーを自由に育成できる。HP、力、守り、運のステータス、使用する技を好きなようにカスタマイズして、自分だけのオリジナルライダーを育てていこう。また、ライダー自身のレベルを上げれば、石版のプレートを置ける範囲が拡大したり、使用可能な技の種類が増加。カスタマイズの自由度が高まり、より強力にライダーを育てられる。



⬅各ステージにはレシピや素材などのアイテムが隠されている。敵が貴重なアイテムを落とす場合もある。

1 プレートを作成





⬅⬆クリスタルベースのトレイナに話しかけるとプレートを作成可能。プレートに描かれている矢印の向きが装備の際に非常に重要になる。よく考えて選ぼう。

2 プレートを装備

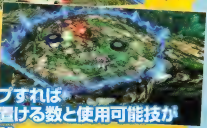


⬅中央のライダーと、プレートの矢印のラインがつながるように配置することで効果が発動。パズルのような感覚で配置していこう。

3 ライダーがパワーアップ



⬅技のプレートを配置しておけば、ライダーが技を使用可能になる。アイアンブレーカーが炸裂!!



➡プレートでステータスを上昇させた分だけ、ライダーの能力も底上げ。技がより強力になっていく。

レベルアップすれば プレートを置ける数と使用可能技が 増える!!

召喚できる仲間を大勢揃えれば安心!!







最大4人まで参加の協力プレイができる



➡好きなフィギュアを持ち寄って協力プレイ。いつでも好きなときに乱入＆入れ替えができちゃうのだ。

※同梱内容以外の仮面ライダーを使用するには、別売りのライドフィギュアが必要です。
※複数人で遊ぶ場合は、人数分（最大4個）のコントローラとライドフィギュアが必要です。
※ライドフィギュアの仮面ライダーキバ、仮面ライダー電王、仮面ライダーファイズ、仮面ライダークウガは2015年1月中旬発売予定。

続報

11月20日に発売予定の『アサシン クリード』最新作の情報をお届け。

ASSASSIN'S CREED UNITY

アサシン クリード ユニティ

チャンスがなければ生まれ変わった

"Modミッション"をクリアーしてターゲットへの道を切り開け

これまでの暗殺ミッションは、与えられた条件を段階的にクリアーし、最後に暗殺ターゲットを始末するというものだった。しかし、本作では、最初から目標のもとへ向かって殺害することができるように。ただし、ターゲットへ真っすぐ向かうと、さまざまな難しい問題に直面することになる。そのため、暗殺ミッションの中に用意されたサブのミッションである"Modミッション"をクリアーし、ターゲットに近づく隙を作り出すことが重要となるのだ。今回は、序盤のミッション"告白"を例に見てみよう。



⬆ターゲットが隠れている施設にどうやって侵入するか、そしてどう殺害するか、すべてはプレイヤーの自由である。

暗殺ミッション 告白

暗殺ターゲットのシヴァートは、暗殺者たちの対抗勢力であるテンプル騎士団の一員。このミッションはシヴァートを殺害すればクリアー。衛兵に守られたノートルダム大聖堂の内部に潜む相手に近づくために、どのようにアプローチするかが、クリアーするためのポイントとなる。

暗殺ターゲット



シヴァート

CASE 01 正面突破する

ノートルダム大聖堂の正門から突入して、すべての衛兵を相手にするというアプローチも可能。しかし、多数の衛兵を相手にして生き残るのは困難を極める。よほど腕前に自信があるプレイヤー以外は、ほかのアプローチを探すのが得策である。

▼

✕ ターゲットに近づくのは困難



⬆リスクは高いが手っ取り早い、正面突破。キャラクターを戦闘特化タイプに育成すれば、敵陣を突破するのも不可能ではない!?



『アサシン クリード ユニティ』リードゲームデザイナー

パンジャマン・プリシュ氏

「スキルの特徴に応じて自由に進められます」

『ACU』では、シリーズ初のネットワークを利用した協力プレイを導入し、キャラクターの育成を取り入れました。戦闘を好むプレイヤーは戦闘に特化したスキルを成長させ、隠密重視のプレイヤーはロックピック(錠開け)などの特殊技能を伸ばしていくなど、プレイヤーごとにキャラクターの特徴が異なるので、進行ルートも変わってきます。これをシングルプレイに落とし込んだとき、これまでのように場面ごとに戦闘やステルスなどのミッションを設定すると、不利な場面が生じてしまいますよね。そのためシングルプレイも、マルチプレイのステージと同様に、自由に進められるようにしたのです。考えかたとしては、暗殺ミッションの中心にターゲットがいて、そのまわりにサークルを描いて、ステルス、コンバット、パルクールなど、いろいろなアプローチによってチャンスが生まれるようにしています。我々はこれを"360度のアプローチのブラックボックス型ミッション"と呼んでいます。オープンワールドで遊ぶオープンミッションです。今回紹介した暗殺ミッション"告白"の場合、ノートルダム大聖堂への侵入経路は10通りほど用意しており、遊ぶ人のスタイルや成長の方針に合わせて選ぶことができます。また、デュシェノのサブミッションをクリアーしていない場合は彼が生きているので、暗殺ミッションの流れも大きく変わってくるでしょう。プレイヤーごとに見るものが大きく変化するのです。『アサシン クリード』シリーズならではの要素と言えば、やはり暗殺ミッションだと思います。だからこそ、かなり力を入れて作り込んでいます。新しく生まれ変わった暗殺ミッションをぜひ体験してください!



主人公

アルノ・ヴィクトル・ドリアン

声:三木眞一郎

18世紀のフランス・パリに生きる暗殺者。かつては貴族だったが、何者かの策略によって没落。フランス革命の裏側に潜む、謎の真相を突き止めるべく、暗殺者の道を選ぶ。

PS4 XB One PC

GAME DATA アサシン クリード ユニティ メーカー名 ユービーアイソフト
発売日 11月20日発売予定 価格 各8400円[税抜](各9072円[税込]) ジャンル アクション CERO 18歳以上のみ対象
備考 ダウンロード版は各7500円[税抜](各8100円[税込])

作り出せ――暗殺ミッション

プレイステーション4とXbox One向けに開発が進められている『アサシン クリード ユニティ』(以下、『ACU』)。まさに"新世代の『アサシン クリード』"とも言える本作の最新情報を掲載。ターゲットを暗殺する"暗殺ミッション"の仕様が、過去作から大きく変化しているのだ。

『アサシン クリード』シリーズとは?

過去の時代に生きる暗殺者となって、つぎつぎとターゲットを始末していくアクションゲーム。リアルに再現されたオープンワールドを自由に動き回ることができるのが特徴だ。シリーズ最新作『ACU』では、18世紀のフランスで暗躍する暗殺者アルノの姿が描かれる。

CASE 02 Modミッションに挑む

暗殺ミッションのスタート時、アルノは古参の暗殺者からミッションの説明を受ける。その際に、ノートルダム大聖堂の扉の鍵を盗んだ男がいること、そしてデュシェノという男がシヴァートと密会しようとしている情報をキャッチする。これらはそれぞれModミッションとなっており、クリアーすることで暗殺ターゲットへアプローチする方法が増えていく。

▼

○ ターゲットに接近しやすくなる



⬆アルノと話す古参アサシン。ミッション前の会話にはヒントが隠されているので聞き逃すな。

Modミッション

ノートルダムの鍵を入手

ノートルダム大聖堂は、正門以外ほとんどの扉が施錠されており、解錠のスキルがなければ入ることはできないのだが、鍵を手に入れればすべての扉から侵入可能。ノートルダム大聖堂から鍵を奪い取った男が、近くの酒場で酒盛りをしているので、見つからないように背後から近づいて鍵を盗み出そう。



▼

ノートルダム大聖堂にあるすべての扉が開けられるように。警備が手薄な2階から侵入するのが得策。

Modミッション

デュシェノの暗殺

デュシェノという男が、ノートルダム大聖堂の中でシヴァートと密会するという情報を確かめるべく、デュシェノ本人を尾行。そしてデュシェノが孤立した瞬間を狙って暗殺する。ノートルダム大聖堂のまわりには多数の衛兵が徘徊しているので、見つからないようにデュシェノを始末することが重要だ。



▼

密会の場所は懺悔室であることが判明。デュシェノのフリをすれば、ターゲットとふたりきりになれる。



シヴァートを暗殺する

Modミッションをクリアーしたら、いよいよシヴァートの暗殺へ。衛兵が比較的少ない2階の扉から侵入し、ジャマな敵を始末しながら進んでいく。建物の内部に張られたロープの上を移動すれば、効率よく移動可能。そして、敵に見つからないように1階に降り、デュシェノが密会する予定だった懺悔室に侵入。あとはシヴァートが来るのを待つだけだ。







←懺悔室で、隣りにいるのがデュシェノだと思い込んでいるシヴァート。油断している隙を突いて殺害せよ。

暗殺後に追っ手から逃げ切ればクリアー

ターゲットを暗殺しても、暗殺ミッションは終わらない。追手の追跡を振り切って、安全圏に脱出した時点でようやくクリアーとなる。暗殺ミッションに挑む際は、暗殺後の逃走経路も計算に入れておこう。今回のミッションでは、建物の内部にある地下道を通るのもひとつの手。



注目情報

自由と創造に満ちたレゴの世界を舞台に、誰も体験したことのない冒険が楽しめるアクションゲームが、ついに発売！



LEGO ムービー

LEGO® ムービー ザ・ゲーム

敵も味方も関係ない!? レゴの世界をみんなで冒険！

いよいよ発売を迎える『レゴ ムービー ザ・ゲーム』。世界中で大ヒットした映画をベースにした本作は、主人公のエメットとその仲間たちが協力し合いながら、自由と創造を世界に取り戻す大冒険を描く。何でも作れるレゴの楽しさが堪能できる本作の、もうひとつの魅力。それは、"フリープレイ"モードで敵味方関係なく、多彩なキャラクターを操作できるところだ。悪役だって操作できるんです！



奇跡のパーツを巡る物語！

宿敵・バッドコップでレゴの世界を冒険しよう！

多彩なキャラクターが登場する本作。そのストーリーはもちろんだが、物語を彩るキャラクターを自分で操って、レゴの世界を冒険できるのも魅力と言える。そう、エメットたちを執拗に追う敵も、好きなように動かせるのだ。本編とはまた違った視点で、レゴの世界を探索しよう！



ひたすらエメットたちを追い続ける！

バッドコップ

"おしごと大王"の手下で、エメットたちをつけ狙う。ふだんは冷酷な警官だが、顔が回転するとやさしい"グッドコップ"に!?

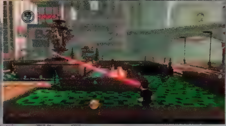




エメットを苦しめる手下たちも操れる！

⇐エメットの行く手を阻む、にっくき敵もフリープレイなら自分の手で操ることが可能だ。バッドコップの手下となるロボット捜査官も、思いのまま！

⇐ロボット捜査官は、目からビームを出してオブジェクトを破壊できる。爆弾を投げる者もいるぞ。



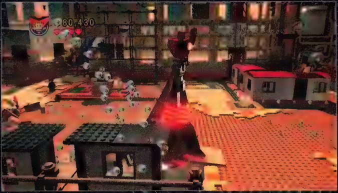
⇐バッドコップの銃は、特殊な光線を放つ。通常のオブジェクト以外にも金色のレゴブロックも破壊できる能力を持っている。

3DS Wii U PS4 PS3

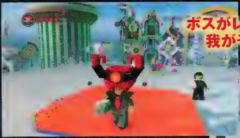
レゴ ムービー ザ・ゲーム メーカー名 ワーナー エンターテイメント ジャパン
発売日 11月6日発売 価格 備考欄参照 ジャンル アクション・アドベンチャー CERO 12歳以上対象
備考 ニンテンドー3DS版は4700円[税抜](5076円[税込])、Wii U、プレイステーション4、プレイステーション3版は各5700円[税抜](各6156円[税込])
開発 TT GAMES ※ニンテンドー3DS版はプレイ内容が異なります。

レゴ ワールドを破壊する恐怖の"ボス"もキミの手で!

本編のボスである、おしごと大王。彼は、レゴの世界から創造力を奪ってすべてを壊してしまおうとする"破壊者"。そんな大王すら、フリープレイなら自分の手で操作できるのも、「レゴ ムービー ザ・ゲーム」の楽しさ。本編では果たせなかった大王の野望を、キミが果たせるかもしれないぞ!?

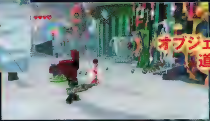


↑おしごと大王の特徴と言えば、巨大な"靴"。大王専用の端末を使用することで、その巨大な靴を装着できる。この靴を履いているときは触れるだけでオブジェクトを破壊できる!

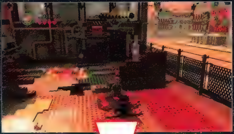


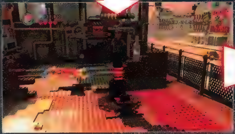
ボスがレゴ ワールドを我がモノ顔で進む!

↑フリープレイで使用できるおしごと大王は、ミニサイズにディフォルメされた姿になるが、そのパワーは健在。ドカドカとレゴ ワールドを闊歩しよう。



オブジェクトを壊して道を切り拓け!







自由と創造の世界を破壊する恐怖の大王!

おしごと大王

謎の兵器"スパボン"を奪い、レゴ ワールドの破壊を企てる、本作のボス。誰もが自由に出入りしていた世界を分断し、歯向かう者はバッドコップに逮捕させている。







エメットと大王がダンスで勝負!?



思い通りに行かないとキレる完璧主義者

おしごと社長

表向きは大企業の社長だが、裏では街を牛耳っているだけでなく、この世界をも完全に支配せんと企む男。その正体は……。



日本全国、いいことザクザク、開催中!
KADOKAWA DWANGO 統合キャンペーン
ニコニコカドカワ祭り
本屋さんに行くと、いいことザクザクフェア!
「ザクザクカード」100種類以上!
「ザクザクカード」はキャンペーン公式サイトをチェック!
全員プレゼント1
フェア参加書店でKADOKAWAの本を買うと、
特典満載の豪華「ザクザクカード」
がもらえる! カードは1冊につき、1枚もらえます。
※雑誌は対象外となります。
全員プレゼント2
「ザクザクカード」の裏面にあるシリアルコードを
「ニコニコカドカワ祭り」キャンペーン公式サイトに入力すると、
1シリアルにつき1つ下の4つの中から
プレゼントが選べます。
BOOK☆WALKER
品揃え豊富なKADOKAWA直営の電子書籍ストア「BOOK☆WALKER」で使えるお得なクーポンです。
ムビチケ
ムビチケ オンライン GIFTカード100円分をGET!
当日券より最大で400円もおトクな映画前売券「ムビチケ」をご購入の際にご利用いただけるギフトコードです。
ニコニコポイント niconico POINT
ニコニコポイント 100ポイントをGET!
ニコニコポイントを貯めて、ニコニコ動画の有料コンテンツなどもっと楽しめます。
いいことザクザク特典映像
視聴者投票による人気KADOKAWAアニメの一挙配信、漫画家によるライブドローイング、スペシャル企画動画など、ザクザク新しいコンテンツが登場!
「ザクザクカード」お渡し期間 2014年12月31日まで
「ザクザクカード」利用期間 2015年 3月31日まで
※カードの絵柄はお選びいただけません。※カードのお渡し方法は店舗によって異なる場合がございます。※カードは順次配布を開始します。※「ザクザクカード」のお渡し実施していない書店もありますのでご了承ください。実施書店につきましては、「ニコニコカドカワ祭り」キャンペーン公式サイトをご覧ください。
ネットで買って、いいことザクザク
KADOKAWAのECサイトでキャンペーン期間中にお買い上げの方に合計6,000名!
図書カードプレゼント実施中。
詳しくはキャンペーン公式サイトへ
エビテン限定商品
テイルズ オブ ゼスティリア ファミ通DXパック
PS3用ソフト『テイルズ オブ ゼスティリア』に、ぬいぐるみノルミンや描き下ろしイラストグッズ等がセットになった豪華パック!
好評予約受付中! http://ebten.jp/
©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.
注:キャンペーン内容、時期は、予告なく変更となることがあります。あらかじめご了承ください。
池袋でも、いいことザクザク
TOKYOサブカル新名所ハジマル
いいことザクザク池袋プロジェクト
ニコニコ本社 池袋にOPEN
ニコニコ本社の池袋移転OPENを記念して、KADOKAWAコンテンツが様々な企画で池袋を盛り上げます!
「池袋P'PARCO」B1F B2F
★池袋聖杯戦争
池袋が「Fate/stay night」の世界観に変わる!?
スマートフォンを使った「Fate/stay night」の体感型ゲームを実施中。君がマスターになって、セイバーたちを召喚。池袋で発生するミッションをクリアしてFateグッズを手に入れよう!!
詳細は http://taikangame.com/fate/ まで。
全国書店でも、いいことザクザク
ニコニコ書店会議
ニコニコ書店会議 開催決定!
ユーザー参加型の新イベント「ニコニコ書店会議」を全国各地の書店で開催します! 書店会議ならではのスペシャルゲストやイベントに乞うご期待!!なんと高校生以下のニコニコユーザーを対象に、「プレミアム会員1年間無料権」の配布もあります!
第1回 11月9日(日) 鳥取・米子 本の学校今井ブックセンター
「甘城ブリリアントパーク(ファンタジア文庫)」賀東招二先生サイン会を実施!
さらにニコニコユーザーにはおなじみのお一人様カラオケ、ゲーム実況など盛りだくさん!
以降のスケジュール
★第2回★11月23日(日)北海道・留萌 留萌ブックセンター
★第3回★12月 7日(日)山形・天童 TENDO八文字屋
★第4回★12月21日(日)石川・金沢 金沢ビーンズ 以下、全10回予定
全国の本屋さんからも応援の声、続々!!
【ニコニコカドカワ祭り】を旭屋書店も大応援!! わっしょい!! わっしょい!!!
旭屋書店 池袋店 コミック担当 貫島 一樹
【ニコニコカドカワ祭り】立川でも開催中! ラノベとコミック充実してます。
オリオン書房 ノルテ店 ジャンルリーダー 佐藤 淳
紀伊國屋書店梅田本店でも【ニコニコカドカワ祭り】を実施しております。みなさまのご来店お待ちしております。
紀伊國屋書店 梅田本店 仕入課 係長 此川 洋平
「ザクザクカード」につられて書店へ足を運んでみたら「あなたの人生を変えてしまうような本」に出会えるかもしれません!!
紀伊國屋書店 横浜店 係長 矢田 諭
KADOKAWAとニコニコ動画の夢のタッグ! 話題にならないわけがない!
BOOK EXPRESS Dila 西船橋店 副店長 中村 哲彰
いいことザクザク見所満載なこの祭り、楽しまないと損ですよっ!!
星野書店 近鉄パッセ店 文庫・文芸担当 柘植 和紀
何度来ても良いんです。それが【ニコニコカドカワ祭り】だから。
山下書店 渋谷南口店 店長 香月 孝之
「ニコニコカドカワ祭り」キャンペーン公式サイト
キャンペーン開催期間 2015年3月31日まで
http://kadokawadwango.net もしくは
ニコニコカドカワ祭り 検索


発行:株式会社KADOKAWA 編集:角川書店
月刊少年
MONTHLY ACE
エース
12
月号
定価 590円(税込)
好評
発売中!
吉崎観音
[ケロロ軍曹]
20周年オールカラー
祝!20周年であります!!
20th ANNIVERSARY
3人 超新連載!
[青鬼 元始編]
原作:noprops
漫画:鈴羅木かりん
構成:黒田研二
[高機動無職ニーテンベルグ]
青木ハヤト
[腐女子の幸せ]
あかまる
20周年付録
20
完全保存版!20年で表紙を飾った作家20人による超豪華描き下ろし満載画集
少年エース20TH ANNIVERSARY ART WORKS
貞本義行 吉崎観音 天王寺キツネ 田島昭宇 夏元雅人 大和田秀樹 CLAMP 丸川トモヒロ まりお金田 えすのサカエ 水無月すう
片岡人生、近藤一馬 ツガノガク いとうのいぢ 瀬川はじめ あらゐけいいち 犬威赤彦/ぷよ まったくモー助・夢唄/タスクオーナ(掲載順)
※お近くの書店に本がない場合は、KADOKAWA読者係(tel.049-259-1100)までお問い合わせください ※インターネットでもご注文いただけます。詳しくはホームページをご覧ください →http://kadokawa.co.jp
KADOKAWA

■巡る運命の物語のＲＰＧがコミックで始動!!

こちらのマンガはこのページから逆向きにめくってお読みください

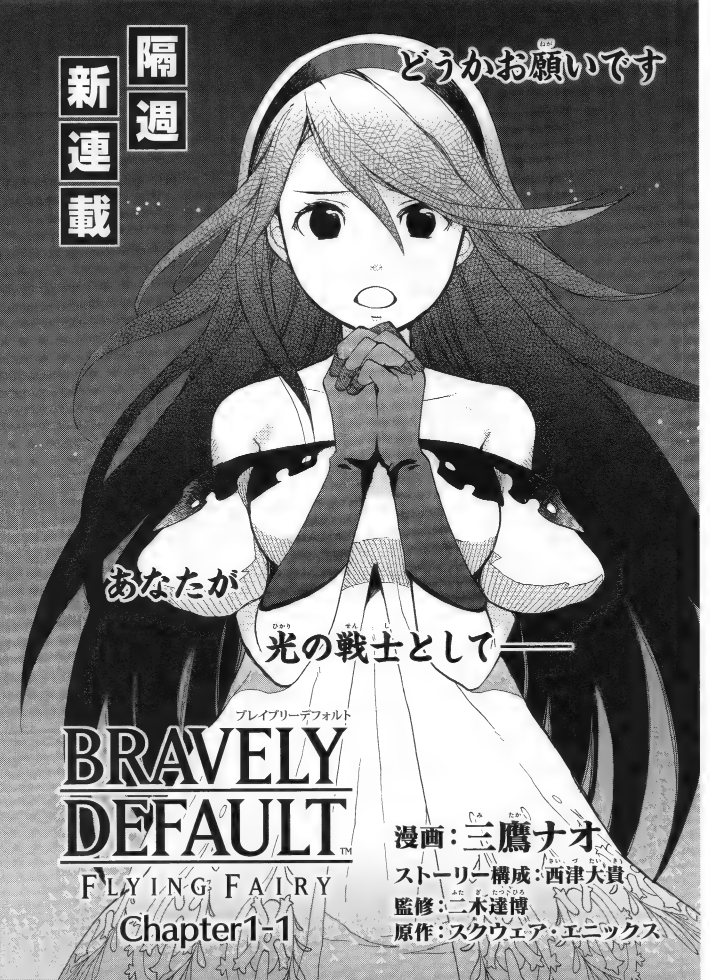




いまだ 見たことのないあなたへ




――……
まさか…
まさかお前が…!!
私たちは愚かでした
こんなにも卑劣な罠に
気づくことができなかった
ははははは
愚か者め
いまさら気づいたか
ふふふ…
もうすぐ…
もうすぐだ…
この祈りを聞いた
まだ出会ったことのないあなた
もし間に合うのなら
世界とみんなを助けて


隔週
新連載
どうかお願いです
あなたが
光の戦士として――
ブレイブリーデフォルト
BRAVELY DEFAULT™
FLYING FAIRY
Chapter1-1
漫画：三鷹ナオ
ストーリー構成：西津大貴
監修：二木達博
原作：スクウェア・エニックス


カルディス大陸北西部
カルディスラ王国
ノルエンデ村
ティル
気をつけろよ!
くるっ
うん!
べちゃっ
あ
ティズ・オーリア
ほら見ろ
あはは
えへへ


ズンッ
ズズ
？
地震？
ズズズズズ
!!!
村が……飲み込まれる？
お兄ちゃん！
うわあああっ
ティル！



ゴゴ…
ゴゴゴ…
あ…
離して……このままじゃお兄ちゃんまで
絶対離すもんかっ
諦めるなティル！
うあっ


!
ここは…？僕はいったい…
!…
!!
話し声？
そんなにひどいのかノルエンデ村は
村？
ひどいなんてもんじゃないよ 父さん
この目で見たことがまだ信じられないくらいさ
ノルエンデが村ごとなくなってしまったんだからね
!?



あの場所にはもう何も残っていないよ
……
村がなくなった？
そんな…ノルエンデ村が…？
よくあの子だけ助かったもんだな
ああ奇跡としか言いようがないよ
ティル
それじゃ俺は城へ戻るよ
西の渓谷で怪しい飛空艇を見たって噂があるんだ
ああ気を付けてな
キィ…
！


ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハ
え・・・
オオオオオォ


ドゴオオオオオ
あ…ああ…
どうなっているんだいったい…
僕の…村が…
どしゃっ
この大穴はなんだ!?
……
ティル…!
いまだ見たことのないあなた
どこにいるのかもわからないあなた
声!?
私の祈りが届いていますか?



■この少女は何者!?
次回は12月4日増刊号（11月20日発売）掲載!!

こちらのマンガは82ページからお読みください


にゃんこ大戦争
にゃんこ生態リポートが
特盛になって登場!!
神様は
"特盛"でゲット
できるよ
©PONOS Corp.
大好評発売中!
定価:800円+税
限定キャラ
時空を超越し神様ここに降臨!!
KADOKAWA
発行:株式会社KADOKAWA
通信販売のお申し込み先 ➡ ebten(エビテン) http://ebten.jp/ エンタープレイン総合サイト ➡ http://www.enterbrain.co.jp/


Webで大人気のなめこ4コマが
単行本になりました。
その名も『なめよん』!!!
なめよん
大好評発売中！
定価：1000円+税
Web未公開の秘蔵ネタ15本を特別に収録!!
©Beeworks/SUCCESS



開運 天馬占い2014

11月10日(月)～11月16日(日)



占う人 **福田有宵先生**

日本占術協会副会長。専門である易学や気学以外にも、人相や手相、タロット占いなどの幅広い占術方法をこなす。占いに関する著書も多数あり、占術学校の講師も務める。

1月生まれ 小吉
今週のいい運勢：金運

人付き合いが活発で、楽しく過ごせる1週間。社会人は、木曜日に手応えのある仕事が舞い込みそう。メモや記録をしっかりと取っておくこと。流行のファッションを身につけると、運気がアップする。

開運ゲーム：

2月生まれ 末吉
今週のいい運勢：勝負運

何事も待ちの姿勢が大切。約束や予定などは延期になりやすいので、慌てて進めないほうが得策。仕事に不満があっても現状維持でいこう。トークで職場のムードを盛り上げると、気分一新できるかも。

開運ゲーム：ウィンタースポーツのゲーム

3月生まれ 小吉
今週のいい運勢：社交運

小事は吉。ささやかな願いごとは叶いそう。やる気を前面に出さず、密かに行動したほうがいい。女性のパワーを借りると、物事がいい方向に進みそう。メールやメッセージの返信は早めにすること。

開運ゲーム：

4月生まれ 末吉
今週のいい運勢：金運

やる気はあるものの、空回りしやすい。肩の力を抜いていこう。月曜日と日曜日は、大口を叩いて失敗しないように用心を。片想いの相手がいる人は、あれこれ考えるよりもまず声を掛けてみるべし。

開運ゲーム：

5月生まれ 小吉
今週のいい運勢：恋愛運

何事も欲張らず、本命1本に絞ること。他人との対立を避け、もめごとに巻き込まれないように。とくに、職場では上司との関係が悪化しやすいので要注意。大勢の前で話すときは、失言に用心を。

開運ゲーム：イギリスが舞台のゲーム

6月生まれ 中吉
今週のいい運勢：健康運

ラッキーな出来事がふたつある。社会人は、上司に熱意と努力を認められるとき。人の噂を耳にしても気にしないこと。ライブやミュージカルなど自参条のイベントに参加すると、得るものがありそう。

開運ゲーム：

7月生まれ 中吉
今週のいい運勢：仕事運

学校や職場では、アイデア勝負でいくとうまくいく。何事も結果は簡単に出ないが、地道に進めよう。スクラッチくじなどに挑戦すると、ちょっとした手応えあり。ただし大金をつぎ込まないように。

開運ゲーム：シミュレーション

8月生まれ 小吉
今週のいい運勢：社交運

つねに、時間と心に余裕を持つように心掛けること。仕事面では完璧を求めず、ほどほどの仕上がりで妥協をすることも大切。趣味に没頭しすぎて、夜型の不規則な生活にならないように気をつけよう。

開運ゲーム：

9月生まれ 凶
今週のいい運勢：学業運

運気は乱調気味。チームワーク重視で臨むといい。恋愛面は、新婚や付き合い始めのカップルは関係良好。シングルの人も新しい出会いを期待できそう。競馬など、レース系の勝負ごとへの手出しは禁物。

開運ゲーム：

10月生まれ 末吉
今週のいい運勢：恋愛運

週の前半は、不満なことがあっても八つ当たりは禁物。後半は自分の意思を貫こう。笑顔を心掛けると人間関係が円滑にいく。社会人は過労になりやすいので、食事をしっかり取って体力をつけて。

開運ゲーム：歴史上の人物が登場する恋愛シミュレーション

11月生まれ 小吉
今週のいい運勢：仕事運

不調だった運勢に、復調の兆しあり。最近、復職や復学をした人は有利に物事を運べるので、多少強引に進めてよし。職場での付き合いは断らないこと。学生は、学習方法を見直す必要がありそう。

開運ゲーム：

12月生まれ 中吉
今週のいい運勢：恋愛運

気を引き締めて、実力アップを図るとき。職場や学校で目立つ行動をすると、周囲からのやっかみを受けそう。プライドを傷つけられても、軽く受け流すこと。親しい間柄でも、金銭の貸し借りは厳禁。

開運ゲーム：

早くも100万ダウンロード達成!!!



祝・大ヒット 大特集

坂口博信氏が手掛けたスマートフォン向けRPG『テラバトル』が、10月9日の配信より1ヵ月を待たずして100万ダウンロードを突破！　それを記念して、15ページで大特集！



数々の名作を世に送り出してきた"RPGの巨匠"坂口博信氏が率いるミストウォーカーの最新作、『テラバトル』。ダウンロード数に応じて豪華なクリエイター陣が参加していく"ダウンロードスターター"はもちろん、練りに練られたバトルシステムやプレイヤーを飽きさせない施策などが高い評価を受けている本作を多角的に紹介！　中枢である開発スタッフによる座談会、さらに強くなれるプレイガイド、そして"ドキはぐ"特別編で、その魅力を解き明かす！

目指せ200万ダウンロード 快進撃が止まらない！

ダウンロードスターター

10万DL	●植松伸夫氏の新曲追加
20万DL	●皆葉英夫氏の新キャラクター追加
30万DL	●鈴木央氏新キャラクター追加
40万DL	●米田仁士氏の新キャラクター追加
50万DL	●楠木学氏の新キャラクター追加
60万DL	●藤坂公彦氏の新キャラクター追加
70万DL	●大島直人氏の新モンスター追加 ●協力プレイの開発開始
80万DL	●ファミ通攻略本の制作決定
90万DL	●曲を期間限定で無料配信
100万DL	●植松伸夫氏『テラバトル』コンサート開催 ●戦闘シーンの攻撃イラスト制作 ●対戦プレイの開発決定
110万DL	●"髭ボス"登場 ●???登場
120万DL	●植松伸夫氏の新曲追加
130万DL	●アートブックの制作
140万DL	●"ライファー"フィギュアの制作
150万DL	●天野喜孝氏による新キャラクター ●松野泰己氏による新シナリオ
200万DL	●[illegible]

INDEX

iOS Android

テラバトル　メーカー名 ミストウォーカーコーポレーション
配信日 10月9日配信　価格 基本プレイ無料(アイテム課金あり)　ジャンル RPG　CERO
備考

『テラバトル』を作り上げたメンバーが集結

『テラバトル』開発メンバーが語る100万ダウンロードへの道！

まずは、『テラバトル』を築き上げた開発スタッフによる座談会をお届けしよう。彼らだからこそ話せる道のり、そして"これから"を語っていただいた！
(聞き手：本誌編集長 林克彦)



『テラバトル』シナリオ
波多野大氏
(文中は波多野)

『テラバトル』プロデューサー
坂口博信氏
(文中は坂口)

『テラバトル』プランナー
西村有紀氏
(文中は西村)

『テラバトル』ディレクター
大野浩司氏
(文中は大野)

ぶつかり合いながらできた『テラバトル』

開発している人間が運営する それで手作り感が伝わる

——ダウンロード数も順調に伸びて、ついに100万ダウンロードも突破しました。配信から1ヵ月でこの数字はすごいことですよ！

坂口　うれしいですね。やっぱり、100万という数字はめでたいですよ。

——今回の座談会は『テラバトル』が完成するまでの開発秘話をうかがいたく思います。まずは、皆さんがそれぞれ本作で手掛けられたお仕事の内容を教えてください。

波多野　僕はシナリオ担当です。チームに加わったのは去年の8月ですね。坂口さんが書いたプロットを元に、30章仕立てのストーリーを構成しました。ある程度は開発も進んでいて、バトルなどはもうできあがっていましたね。

西村　私は、プランナーとゲームデザイナーとしての仕事はすべて担当しました。

——全部をおひとりで!?

西村　まぁ、たいへんでしたね……(笑)。でも、楽しかったですよ！

大野　僕はプログラム全般です。サーバーの構築も、自分が担当しました。

——少人数で『テラバトル』を作ったことに、改めて驚かされますね……。

大野　最初は、ここまで気合の入ったゲームになるとは思っていませんでしたから。

坂口　もともと少人数で、この規模でできる範囲の作品を作るつもりだったのですが、最後まで走り抜けちゃいましたね。

——西村さんと大野さんは、そのような気持ちで作っていたのですか？

大野　どんどん規模が大きくなってきたな、と気づいていたのですが、手は止められず。

西村　最初に、規模感がわかるような企画書を作っていなかったですし、運営が必要になるようなタイトルになるとは誰も思っていなかったんです。それこそ、坂口さんも。

坂口　大野くんは「運営はできません」と完成の4ヵ月前まで言っていました。でも、このふたりならできるかな、と(笑)。ふたりには「無理だよね」と言いながら、構想は頭の中で練っていましたので。

——運営はふたりだけですよね？

坂口　そうです。

——それがすごい(笑)。しかも、一気にユーザーが増えたにも関わらず、大きな通信障害



Profile ミストウォーカーコーポレーションCEO。『テラバトル』ではプロデュースを担当。『ファイナルファンタジー』シリーズ、『ブルードラゴン』、『ラストストーリー』ほか、代表作は多数。

多くの部分に携わっているうちに『テラバトル』が子どものように思えた（坂口）

やサーハーダウンもなく運営が進んでいます。

坂口　そうなんですよ！　あまりにもスムーズすぎて"すごい"と思えないのが難点（笑）。

大野　小さな障害は当然ありますが、目立った大きなトラブルはないですね。

――ふたりで運営しているとは、ユーザーも想像していなかったんじゃないでしょうか。

坂口　もちろん、これから人数を増やさないといけないとは考えていますが、**実際にゲームを開発している人間が運営していることで、手作り感がユーザーにも伝わるんじゃないかな**。

西村　発信する情報をいちばんわかっているのは、開発している人間ですから。

大野　確かに、スキルアップはできました。毎日勉強しながらですが、ユーザーの考えかたなどがわかるので、おもしろいですね。

完成していた10章までをすべて作り直した

――本作の規模は、当初からの坂口さんの構想通りだったのですか？

坂口　量は違います。たとえば背景画は当初、ミストウォーカーにいるデザイナーが描ける範囲の量を考えていたのですが、**進むうちに欲が出ちゃって、どんどん増えてきた**。そのうち波多野くんがシナリオに参加して、文章に合ったイラストを入れたくなって、10倍じゃきかないボリューム、100倍と言ってもいいくらいに膨れ上がった。そもそも、3月くらいにリリースする想定で開発していたのですが、規模が大きくなるスピードに到底追いつけず、10月までかかりました。藤坂（藤坂公彦氏。本作のキャラクター・モンスターのデザインを担当）にはよかったんじゃないかな。彼のイラストの完成とリリースの時期が同時になったから（笑）。

――属性や3すくみといったシステムは？

西村　それはありましたが、最初とはまるで変わっています。ある程度の基本要素を構築しておいて、そのパターンの中から選んで遊べるくらいの作りだったんです。でも、坂口さんの欲が出て（笑）、敵の行動にも独自性がないとおもしろくないのでは？　と。ボスだけではなく、**ザコ敵ひとりひとりが固有のAI（人工知能）を持ち、パラメーターもスキルもそれぞれが異なるようにしよう**と言われましたね。

坂口　去年の11月ごろ、僕が少し現場を離れた時期があって、ハワイまでふたりが来たことがあったんです。そのときに大野くんから「坂口さんは最近、やる気がない！」と怒られました。それで大ゲンカの末、気合を入れて、ゲームを見直したんです。まずは後半の章に出てくるティアマットなどのボスを作ってみよう。それぞれ個性もあり、固有のAIを構築しやすいだろうと考えたんです。そこでかなり綿密に作り、1章に戻って見直したときに「やはりゲームが単純すぎないか？」と疑問を持ちまして、「やり直そう！」となりました。

大野　確かに、そうせざるを得ないと思いましたね。**その時点で10章くらいまでできていたのですが、すべてイチから作り直して**。

西村　最初は「この人は何を言っているんだ？　3月にリリースしなければならないのに」と、唖然としました（笑）。でも、あのハワイ合宿はターニングポイントでしたね。

坂口　大野くんによって目覚めさせられたんですよ。**"ヒゲ、起つ！"**という感じで（笑）。

西村　そんなエピソードがいっぱいあります。みんなでぶつかり合いながら作りましたから。

――坂口さんと皆さんの付き合いはどれくらい長いのですか？

坂口　西村とは、スクウェア時代からの付き合いですね。大野くんはスクウェアにいたのですが、いっしょに仕事をしたのはミストウォーカーに入ってからです。

波多野　僕は『ラストストーリー』からです。

坂口　彼は若いんです。『ラストストーリー』のころはまだ25歳だったよね。『テラバトル』ではキャラクターのプロフィールも彼が手掛けています。ベースは僕と西村がちょこちょこと書いたものですが、基本的にはそれを形にしてすべて仕上げてくれました。

――本作で波多野さんにシナリオをお願いした理由は何でしょうか？

坂口　『ラストストーリー』でいい仕事をしてくれたからですね。プロットはゲームに思い入れを込めるためにも自分で書くのですが、セリフとかは書けないので、きちんと命を持った物語にするためにもプロの作家に頼まなければいけないな、と。単なるあらすじの羅列になってしまうのもイヤでしたし、詩のようなイメージを持たせたかった。ここはユーザーが感情移入できる物語を書ける人間でなければいけないと思い、波多野くんにお願いしました。

波多野　シナリオパートに流れる文字のアニメーションや音が出るタイミングなどの演出も、やらせていただきました。

西村　30章までのプロットはできていましたが、同じようなステージが続かないよう調整したり、いろいろと相談しながら進めましたね。名前、属性といったキーワードは坂口さんが作られていたので。最終的には全部変えちゃいましたが（笑）。

坂口　そうそう。最初の構想と最後の完成形を比べたときに「あれ、俺の意見は無視されたの？」と驚いちゃって（笑）。

西村　波多野さんが考えた設定を見て、このプロフィールならこの武器はおかしいだろうとなって、気づかれないうちにこっそりと。

《次ページに続く》



Profile セブンスエンタテインメント株式会社代表、兼ゲームデザイナー。『テラバトル』ではシナリオ、キャラクター設定を担当。『ラストストーリー』で初めて坂口氏と出会った。

シナリオに愛のある開発をしてもらえたそれが本当にうれしかったですね（波多野）

ハミ出し攻略情報 ❶ スキルブーストの上限値　スキルブーストは100%まで上げられる。スキルの発動率を100%にするだけなら、発動率がいちばん低いものと足して100%になる数値まで鍛えればオーケーだ。なお、スキルブーストを100%にすると、酒場でそのキャラクターと出会わなくなるという利点がある。



ミストウォーカーコーポレーション
大野浩司

Profile 『テラバトル』のディレクターでありプログラマー。スクウェア・エニックス在籍時には『ファイナルファンタジーXI』などのプログラマーとして、ゲームエンジンの開発に携わった。

仕事をするというよりは ともに熱く“モノ作り”ができました（大野）

ストレスを与えないよう 気を遣ってプログラムしている

――なかなか壮絶な開発だったようですが、いちばんの山場はどのようなときでしたか？

西村 いったん第1章から作り直して、17章くらいの中盤で行き詰まってしまったんです。おもしろいバトルがどういうものなのか、わからなくなって。スキルなど、別の部分を見直して気分を変えながら何とか乗り切った感じでした。

大野 ……（しばし熟考）いまですかね。始まってこれだけのユーザーの方々が一気に集まっていただいて、予想もしていなかったことが起きているので。



西村 私も運営を担当するのは初めてなので、確かにいまなのかもしれません。

大野 経験したことのない事態ばかりですから。本格的なサーバーのプログラムを組むのも初めてで、勉強しながら構築したので。データに合わせてスクリプトを書いたりと、とにかく仕事量が多かった……。正直に言うと、まだ終わっていないという印象です。

坂口 ユーザーにできるだけストレスを与えないよう、けっこういろいろと気を遣ってプログラムを書いてくれているんです。ローディングやダウンロードで待たせないようにしていたり。ユーザーインターフェースやゲームデザイン、シナリオ、難易度などの表面的な部分で「スマホのゲームっぽくない」という意見を頂戴するのですが、これはプログラムから来る手触り感が大きい。スマホのゲームはどうしても短期間で作るから、ユーザーインターフェースなどのちょっとしたところで原始的な部分が見えるんです。そういった部分を繊細に作り込んでいるので、そう感じてもらえているのかも。

大野 僕自身がローディングで待たされるのが嫌いなこともありましたね。

――確かに、かなり綿密にチューニングされている感覚を受けます。

波多野 1章の中で、最大で10クエストを戦うのですが、この10クエストを短いシナリオでうまく繋げてストーリーを構成するのはたいへんでした。『テラバトル』には、明確な主人公が存在しない。その状態でシナリオを書くのは難しかった。誰が話しているのかはわからないけど、散文詩のような雰囲気で物語をユーザーに伝えなければならない。さらに、冒険している感も出さなければいけない。そこは悩みましたし、頭も使いました。

――10クエストのうち、あっさりと物語が進行する部分もあれば、じっくりとテキストが描き込まれている場合もありますよね。

波多野 基本的にはスマホのゲームなので、ずっと長いストーリーを読むのはしんどいじゃないですか。だから、章の頭と最後だけボリュームのあるストーリーを入れて、章をまたいでも引きのある内容にしようとは最初から決めていました。が、どうしてもシナリオの進行上、このタイミングでここまで描かないとダメだという状況も出てきます。そういったところはテキストが多めになってしまう。でも、西村（にしむら）さんがそこを汲み取ってくれて、ボリュームのあるシナリオにはボリュームのある戦闘を作って、波をつけてくれたのはわかりました。

西村 ここでボスを出したいから、前後の流れを強化してほしいというお願いはさせていただきましたが、ベースのシナリオを読んで、“この後にこんな戦闘が来るんだろうな”とユーザーが期待した通りになるよう、心掛けました。

波多野 シナリオに愛のある開発をしてくださったのは本当にうれしかったですね。

――坂口（さかぐち）さんがシナリオを読まれた感想は？

坂口 テストプレイでひと通りチェックして、25章以降を大きく変えたことがあったよね。シナリオだけでなく、戦闘もモンスターも全部設定し直した。

西村 最後は私と波多野（はたの）さん、坂口（さかぐち）さんとミーティングしながら作り変えました。エンディングに向けた重要な部分だったので。

波多野 けっこうストーリーがごちゃごちゃしてしまっていたんです。作り直してすっきりとして、収束に向かっていく流れができました。

――今日の取材には不在ですが、藤坂（ふじさか）さんはその期間、ずっと描き続けていたのですか？

坂口 そうですね。彼は「キャラクターはクラスに関係なく、すべてに同じ力を注いだ」と言



『テラバトル』デザイナー

藤坂公彦（ふじさかきみひこ）氏にも聞いてみたぞ！

キャラクターやモンスターデザインを手掛けた藤坂氏も、本作の中枢のひとり。残念ながら今回の取材は欠席だったので、急遽メールインタビューを決行！

Q 『テラバトル』の仕事内容は？

A キャラクターと一部モンスターのデザインです。

Q デザインを手掛けるにあたって、坂口さんからは、どのようなオーダーがありましたか？

A 「デフォルメされたキャラクターではなく、リアルなイメージで進めてほしい」と言われました。

Q デザインで重視した点や、とくに力を入れたポイントがあれば教えてください。

A ジョブが変わったとき、単純に装備などを足していく形で進めると、どんどん見た目がゴテゴテしちゃう気がしました。そこで、マスコット的なキャラクターを追加するなどして部分的に引き算しながらも、全体が成立するように気をつけました。また、「枚数は多いけれど超手抜きじゃん」と言われないよう、スケジュールと戦いながらですが（笑）、できる限りバリューのあるイラストを描く努力はしたつもりです。チープな部分も出てしまっているかもしれませんが（涙）。

Q とてもヘビーな仕事だったと聞いていますが、実際はどうでしたか？

A 最初に話を聞いたときは、“精神的にも体力的にも無理かな？”と思いましたね。また、自分ひとりでデザインするとなると、統一感が出る半面、デザインの幅も狭まってしまうと思い、かなり心

ハミ出し攻略情報 ❷
本作独自のシステム
従来のアプリゲームとは異なり、本作にはキャラクターやモンスターの所持上限枠が設定されていない。また、チームを組むとき、コスト制が導入されていないのもポイント。好きなキャラクターを心ゆくまで育成し、いつでもお気に入りのチームが編成できるのだ。

っていました。スマホのゲームだからと力を抜きたくなかったようで。マイペースに描き続けて、最後までやりきったのだから、すごい。

――誌面では別の枠(ページ下参照)で掲載していますが、藤坂さんにもお話を聞いていまして、そこでは「成長できた部分もある」とおっしゃっていました。

坂口 本当ですか！ これから、もっとスキルアップさせてあげたいなぁ(笑)。

西村 林さん、それは危険なパスですよ！

データを作る人間の熱はゲームに反映される

――坂口さんの山場はどこでしたか？

坂口 モノ作りには"起承転結"があると十分わかっているので、無理だと思うようなことはありませんでしたが、配信を開始したときは涙が出てきましたね。あんな感覚は『ファイナルファンタジーⅢ』以来だったので、20年ぶりでした。ずっと少人数で作ったのは大きかった。平坦な道のりではなかったし、多くの部分に携わっているうちに、自分の子どものように思えてきたんでしょうね。スマホの普及で市場が大きくなったタイミングと重なったことも大きい。そういう意味では、非常にラッキーだったのかもしれません。

――難易度が絶妙で、あまり課金しなくても十分楽しめる点も人気の一因でしょうね。

西村 AとBクラスのパーティーでも、十分に最後まで行けるように調整しているんです。難易度調整をするとき、SSクラスをいっさいパーティーに入れないでプレイしているので。

坂口 無課金で最後まで行けるか、たくさんの人にプレイしてもらいました。ステータス系のパーティーだけでも最後まで遊べます。

西村 スキルもバランスを注意して作りました。3人でずっとスキルの表をにらみながら、私が作ったベースをもとに大激論して(笑)。結果的には、キャラクター全員がユニークスキルを持つまでになりました。

坂口 だって、出てしまったアイデアはしまえないでしょう！

――名言が出ましたね(笑)。せっかくの機会なので、そんな名言も飛び出す坂口さんは皆さんから見たらどのような方なのか、人物像をお聞かせください。

波多野 小中学生のときから坂口さんが作ったゲームを遊んでいて、憧れの人と仕事をしているんだなと、たまにうれしくなるときがあります。なので、坂口さんから言われたことを、その場では「やりましょう！」と答えてしまうんですが、家に帰ってから「あれ？」となって、西村さんに相談する(笑)。冷静と情熱のあいだを行き来しながらの仕事はおもしろいです。

坂口 まだまだ絞り取れそうだね(笑)。

西村 意外と許してくれる人ですかね。けっこう自由にやらせてくれるし、ピンチのときは助けてくれる。ん？ なんか彼氏自慢みたいですね(笑)。私はゲーム開発の経験は浅いので、無理を押しつけることもできたと思うのですが、そうしなかったのは坂口さんの懐の深さかなと。

坂口 槍のスキルは縦、剣のスキルは横というシステムは西村が考えたのですが、僕は反対していたんです。でも、そこは貫き通したいと。実際、正解はわからないですし、データを作っている人間が強くそう思うなら、その思いはゲームに反映される。そこに間違いがないのなら、熱のあるものを選択すればいい。

大野 いままでのゲーム作りでは、あまり上司とケンカするようなことはありませんでしたから、密度の濃い関係性でゲーム開発ができたのは新鮮でしたね。任せてくれる部分もあって、信頼を感じます。仕事をするというよりは、ともにモノ作りをしている感覚ですね。ケンカをするような性格ではないのですが、今回は熱くゲームを作れました。

――まだ始まったばかりですが、これからの『テラバトル』の展開について教えてください。

坂口 いま、30章以降の物語、外伝的なものですが、シナリオを描こうとしています。また、"降臨"というイベントをこれからも引き続き展開しつつ、『テラバトル』ならではの新しいスタイルのイベントを発信していきたいですね。最近のスマホのゲームらしい時流に乗るようなスタイルではなく、純粋にゲームとして楽しいと思えるタイミングで、いろいろと仕掛けていければいいかな。

西村 ちょうどいまゲームを遊んでいる皆さんがエンディングを迎えるであろうころに、何か楽しいことができるとうれしいですね。

波多野 ユーザーといっしょに進みながら、いいペースでゲームを進化させていきたいです。

坂口 人数も少ないので、申し訳ないのですがこれが、"テラバトルペース"だと理解していただければ。ゆっくり楽しみましょう！



ストーリーコーディネーション
西村有紀

Profile 『テラバトル』のプランナーで、ゲームデザイン全般を担当。坂口氏とは、スクウェア時代からの長い付き合いとのこと。

SSクラスをパーティーに入れないでも十分楽しめるよう調整しました(西村)

配しました。ただ、こういったタイトルで、キャラクター部分だけとはいえ、ひとりでデザインしたタイトルはほとんどない気もしました。実現できれば世界観を統一できるし、ありそうでなかった雰囲気は作れるかも、と。個人的には、単純に大量の作業をこなすことで何か見えてくるものがあるかもしれないとも思いましたので。結果、やり甲斐もありましたし、成長できた部分もあると思うのですが、頭がパンクしそうで、二度とやりたくはないかも(笑)。

Q たいへんな数のキャラクターを描かれていますが、なかでもお気に入りのキャラクターは？

A エルヴァーン、ググバ、バッグナー、ピッツファー、ラップロー、ブルババ、ソーマニアとかでしょうか。ふだんはあまりデザインさせてもらえない系統のキャラクターなので(笑)。デザインの点数が多いと、そういうところにおもしろみがありますね。

Q 新たなキャラクターを描いている忙しい最中、今号のファミ通の表紙は藤坂さんに描き下ろしていただきましたが、このコンセプトは？

A ゲームはわりと硬派な印象という評価をいただいているので、逆に女子ばかりで"軟派"なイラストにしてみようかなと(笑)。ゲームシステムをイメージして描きました。もっと遊びたかったのですが、けっきょく無難にまとめてしまったかなあ。

Q 藤坂さんから見た坂口さんの印象は？

A "近所のおもしろいお兄ちゃん"という感じですかね。小さいときって、いろいろと知らないことを教えてくれたり、いっしょに遊んでくれたりする、ヤンチャで気のいい兄貴分がいたと思うのですが、まさにそんなイメージです。仕事に関しては、そのバイタリティー、行動力に、いつも脱帽&尊敬なのですが、ふだんはひょうきんなので、たまに目の前の人が"坂口博信"だということを忘れてしまいます。ヤバい、怒られそう(笑)。

次ページからステップアップガイドがスタート！

全プレイヤーに贈るステップアップガイド

メインクエストを攻略したり、キャラクターを成長させるときに有用な知識や情報を伝授。本作をこれから始める人はもちろん、すでにプレイしている人も、ひと通りチェックして役立ててほしい。

ガイド 01 連鎖をよりうまく発生させるコツ

本作では、味方キャラクターで敵キャラクターを挟むと攻撃が発生して、挟んだ相手にダメージを与えられる。攻撃を行うとき、敵を挟んだ味方の上下左右の直線（連鎖線）上にほかの味方がいると、連鎖が発生。敵を挟んだ味方以外のキャラクターも戦闘に参加し、大ダメージが与えられるほか、発動条件と確率次第でスキルも発動する。敵を挟んで攻撃する際には、連鎖を発生させたほうが利点が多いので、積極的に狙おう。ただし、闇雲に味方を移動させて連鎖を発生させても、スキルがうまく発動しなかったり、攻撃後に手痛い反撃を受けてしまうことも。戦闘中は下記を意識して戦うといい。

CHECK

- 連鎖攻撃は勝利への近道!
- どの味方を操作すると連鎖させやすいか考える

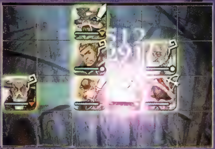
敵を挟んで攻撃するときは味方の位置取りをよくチェックして戦うべし！



←攻撃を行う味方と連鎖に参加する味方のあいだに敵や岩などの障害物がある場合、連鎖に参加できない。仲間の位置取りを確認しながら戦おう。

武器やスキルを考慮して配置する

メガソードやサンダーエッジなど、武器でダメージを与えるスキルの多くは、挟み攻撃をそのスキルをもった本人が行うことによって、確率で発動する。一方、ファイアやサンダーなどの魔法は、連鎖攻撃に参加していれば、こちらも確率で発動する。そのため、前線には、剣や槍、弓を持った戦士系、後方支援として杖を配置するといい。



←剣や槍、弓の味方は攻撃力が高く、比較的打たれ強いのも利点。敵のカウンターなどを受けても戦闘不能になりにくい。

大型のボスに複数の連鎖を狙う

特定のクエストに出現する2マス×2マスサイズの大型ボスには、下の画像のように3人ひと組のグループに分かれて攻撃を仕掛けるのが理想だ。全員参加の連鎖が2回も発生するので、1ターンでもダメージが見込める。ボスや周囲の敵の攻撃はきびしく、そうそう狙えるものではないが、敵がボスだけになったときなどに試してみるといい。



←回復役がふたりいる場合、それぞれの連鎖線に配置しておくと安全。ひとりの場合は、味方の残りHPに気を配ろう。

Impression No.1

ケモノもありだなと思いました

ゲームシステム、音楽、世界観。『テラバトル』の虜になった理由はいくつかありますが、今回はキャラクターの魅力を語りたいと思います。**キャラクターを語るうえで欠かせないのが、藤坂公彦氏の卓越したデザイン**。数々のゲームアプリをプレイしてきましたが、**すべてのキャラクターを集めたいと思ったのは、本作が初めて**。とくにお気に入りなのが、種族がケモノのキャラクター。最初の真実の契約で、運よくSSランクのググバさんに出会えたからかもしれませんが、プレイしていくうちにケモノさんたちの虜に。いまイチオシなのは、見た目がキュートなジーラちゃん。ジョブチェンジすると、まぶしい水着姿を見せてくれるのですが、腰からヒップのラインが最高！ ケモノガールズのボンナちゃんとザフィッテちゃんもかわいいので、いつかチームを組みたいなぁ。



ガイド 02 効率よくスキルブーストさせる



キャラクターには"スキルブースト"と呼ばれる数値が設定されている。この数値は、スキルの発動率に加算されるもので、たとえば、スキルブーストが10％の場合、メガソードの発動率は"50％（もとの発動率）＋10％（スキルブーストの上昇値）＝60％"になる仕組みだ。スキルブーストは、スキルが発動したときに確率で0.1％上昇するほか、酒場で同じキャラクターを獲得するとクラスによって5～10％アップする。酒場で獲得したほうが上昇率は高いものの、戦闘で上げたほうがコインや有料アイテムのエナジーを消費しない。なお、スキルブーストを上げるときは下記を意識するのが大事。道のりは遠いので、気長に上げていこう。

←スキルブーストは、パワードポイントかめず出現する"マネマネ参上"（97ページ参照）で上げるのもオススメだ。

CHECK

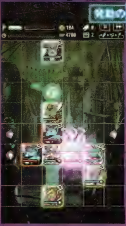
- 可能な限り連鎖に参加させ、スキル発動のチャンスを作る
- 発動率が100％のスキルをセットしておく

ログインボーナス

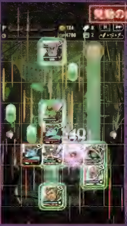
ガイド03 パワードポイント発動時のルール

敵へのダメージ量に応じて上昇する、画面左上のゲージが溜まると、フィールド上に"パワードポイント"が出現する。連鎖を行う要領で、このパワードポイントを配置すれば、攻撃ダメージ力がアップし、発動条件を満たしているスキルが100%発動する。敵を挟む数がひと組の場合は、配置しやすい場所にパワードポイントを移動させるといいが、ふた組以上で攻撃を仕掛けるときは、パワードポイントの位置取りに注意すること。右の成功例のようにパワードポイントを配置して、恩恵を最大限活かせるようにしたい。

●連鎖にパワードポイントを組み込むと、攻撃ダメージ力が上昇してスキルの発動率が100%になる
●攻撃が複数発生する場合、最初に攻撃を行うグループの連鎖線上でパワードポイントを発動させると、後続のグループも効果を得られる



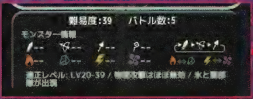
←操作したキャラクターが相方の上下左右の直線上にパワードポイントがない場合、最初の攻撃で発動しない。その後発動しても、最大限の力を発揮できない



←パワードポイントを操作したキャラクターか、相方の上下左右の直線上に配置すれば、最初の攻撃から発動状態にして、効果を最大限利用できるのだ。

ガイド04 クエスト情報を確認するクセをつける

クエストを選択すると、画面中央にクエストの難易度やバトル数、モンスター情報、適正レベルなどが表示される。この情報を見れば、出現する敵の武器や属性が事前にわかるので、不利な武器や属性を持つ味方がチームに多いときは、有利なキャラクターに変更しておくこと。たとえSSクラスの強力なキャラクターでも、不利な敵に囲まれるとあっという間に戦闘不能になりかねない。敵との相性をよく考えて戦うべし。





攻略に役立つ貴重な情報が満載!

↑クエストによっては、出現する敵の情報なども確認できる。これらの情報をもとに、対策をしっかり立ててクエストに挑むように。

●モンスター情報で敵の武器や属性をチェックし、ベストなチームで戦おう

ガイド05 メインクエストを進めるメリット

メインクエストをクリアーすると、スタミナの最大値が上昇するほか、スタミナが全回復する、エナジーをひとつもらえるといった、うれしい特典もある。そのため、攻略に詰まらない限りは、メインクエストをどんどん進めたほうがいい。特定のクエストがクリアーできないときは、チームメンバーを変えたり、メタルZONEでレベルを上げて再チャレンジだ。

各章クリアー後のスタミナの最大値

章	スタミナ	章	スタミナ	章	スタミナ
第1章	20	第11章	47	第21章	75
第2章	22	第12章	50	第22章	77
第3章	25	第13章	53	第23章	80
第4章	28	第14章	55	第24章	83
第5章	31	第15章	58	第25章	86
第6章	33	第16章	61	第26章	88
第7章	36	第17章	64	第27章	91
第8章	39	第18章	66	第28章	94
第9章	42	第19章	69	第29章	97
第10章	44	第20章	72	第30章	100

ガイド06 コインの使い道と稼ぎかた



↑ジョブ追加で使うコインはクラスなどによって変化。数万枚必要な場合もある。

クエストをクリアーしたときに手に入るコインは、冒険者やモンスターと出会える友情の契約(1回3000コイン)や、ジョブを追加するときに使う。ジョブの追加を行いにくい序盤は、コインを友情の契約に使ってもいいが、ある程度アイテムが集まってきたら、ジョブの追加にコインを使ったほうがいい。ちなみに、コインは土・日曜日に開催される"マネマネ参上"のクエストで稼ぐのがオススメ。また、ジョブの追加に必要なアイテムは、月~金曜日に開催される曜日クエストで集めやすい(詳細は97ページ)。メインクエストを進めつつ、これらにもチャレンジしてみよう。

●ジョブの追加には大量のコインとアイテムが必要になる
●コインは土・日曜日に行われる"マネマネ参上"が稼ぎやすい

No.2

危うく都市伝説が生まれるところだった

おそらくほかのメンバーが"コンシューマーライクで好感度高い!"とか、まっとうな賛辞を贈っていると思われるので、俺はほかの側面から。先日、ゲーム初の降臨イベント"バハムート"が登場した。難度は思ったほど高くなくて、サクっとクリアーしたんだけど……バハムートがドロップしない。空いた時間をフルに使って21回やってもドロップしない。そんなときにファミ通編集長の林からTwitterでこんなメッセージが。「倒した瞬間に連打でいけたよ」と。それを見た瞬間に驚愕し、さっそく連打を取り入れたところ、23回目にして奇跡が訪れる。ついにバハムートを手に入れたのだ。同時に怒りもわいて、「何で教えてくれなかった!?」と攻略班に文句のメールを送りつけたら、「んなわけないじゃないですかwww」と一蹴され……。そんなデマ(都市伝説?)が早くも流れるくらい、夢中になれるゲームです。



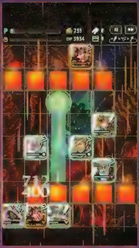
ユッカ

キャラクター&モンスター解説

本作は、さまざまな種類のキャラクターを仲間にできるほか、モンスターとも共闘できる。冒険者と呼ばれるキャラクターと、モンスターとでは違いがあるので、特徴や異なる点を把握して欲しい。

冒険者やモンスターを仲間にしよう

新しいキャラクターやモンスターは、酒場で出会うか、敵を倒したときにドロップすると仲間になる。酒場で出会う方法は、コインを使う友情の契約と、有料アイテムのエナジーを使う真実の契約のふたつ。真実の契約だと、Bクラス以上のキャラクターが確実に仲間になるが、友情の契約でも一部のSSクラスやSクラス、Aクラスのキャラクターが出現する。高いクラスの冒険者を狙って友情の契約にチャレンジしてもいいが、本作はランクとキャラクターの強さが直結していない。CクラスやBクラスでも、役に立つ場面があるし、クラスが低いほうがレベルアップしやすいといった利点もある。ここでは、各クラスのオススメの冒険者やモンスターを紹介するので、運よく仲間にできた人は、ぜひ活躍させてみよう。



➡メインクエストを進めると、友情の契約で出現するモンスターの種類が増加。また、ボスクラスのモンスターが仲間になることも。

- クラスに関係なく優秀なキャラクターがいる
- 友情の契約でも一部の高いクラスの冒険者が仲間になる
- 高いクラスになるほどレベルが上がりにくい傾向あり

SSクラス

"SS"の名に恥じない 優秀な冒険者が揃う

ほとんどのキャラクターが真実の契約で仲間になるだけあって、ステータスは全体的に高め。レベルが上がりにくいのは難点だが、チームの主力として活躍してくれる。下記以外のキャラクターでは、リッキーとユッカの姉妹が優秀。ふたりとも仲間になるモンスターのドロップ率を上げる交渉上手を習得でき、育成でも活躍してくれる。ユッカはジョブチェンジで武器を持ち替えられるのも利点だ。



ルート [武器]杖 [属性]氷

ジェンニフシュ [武器]杖 [属性]雷

ピッツファー [武器]杖 [属性]氷

ゼロ [武器]杖 [属性]闇

強力な範囲魔法で敵を一網打尽に

この4人のキャラクターは、強力な魔法を多数習得できるのが大きな強み。魔法は範囲、威力ともに優秀で、彼らがいるだけで格段に攻略しやすくなる。相手の弱点属性の魔法を使うことで、大ダメージを与えられるのも利点だが、魔法は全体的に発動率が低め。スキルブーストを増やしたり、パワードポイントに頼るなどして運用したい。

回復と攻撃を両立できる

アミ・マリー
[武器] 杖 [属性] 回復



優秀な回復役だが、JOB2にジョブチェンジすると、武器が杖から剣に変化。メガソードやギガソードなどの攻撃系のスキルも習得できる。レベルが上がってスキルが揃えば、攻守にわたって活躍するチームの柱になるだろう。

Impression No.3

爽快感と悔しさの連鎖が生む新感覚RPG!

左からぐるぐる。右からぐるぐる。キャラクターのアイコンを回すように縦に横に動かし、制限時間ギリギリで狙い通りに配置できたときの気持ちよさ。そして、連鎖したのにスキルが発動しなかったときの悔しさ! とくにメタルZONE(経験値が多く稼げるバトル)に限ってスキルが発動しないのは、僕の日ごろの行いのせいですか!? パズル的な思考と動作と、RPGを彷彿させるスキルの発動が快感で、止めどきを見失って気づけばずーっと遊んでいます。スキルの発動に一喜一憂し、敵を一掃できたときの快感に酔い、新たな仲間との出会いに期待を膨らませ、回復が間に合わずに戦闘不能になった仲間に懺悔する。この感情の動きが、本当にレトロなRPGに近い。目下の悩みの種は、"出会い"の運のなさ。すでに同じキャラクターが何度も出ているんですが、これは僕の日ごろの(以下略)。



ダイアナ

Sクラス

入手しにくいがステータスは優秀

SSクラスと同じく、真実の契約で仲間にするのが基本。手に入りにくいぶん、スペックは全体的に高い。ピックアップしたキャラクター以外では、ザフィッテやガッツも浮遊を習得できるので、ゲゴナゴと同じ感覚で運用可能。とくにガッツは、JOB2でアイテムゲット率アップを覚えるのが大きな魅力。

ダメージ床を回避可能



ゲゴナゴ
[武器] 杖 [属性] ST回復

浮遊状態になると、ダメージ床を回避できるようになるほか、一部の敵が使う地震でダメージを受けなくなる。また、ゲゴナゴはJOB2で武器が弓になるのもポイント。チームの支援役はもちろん、攻撃役としても活躍が期待できる。

圧倒的な攻撃力を誇る



ズズ
[武器] 剣 [属性] ―

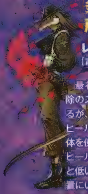
攻撃力が高い物理攻撃アタッカー。圧倒的な威力を誇るテラソード、1000の固定ダメージを与える千光剣など、攻撃系のスキルが充実している。また、JOB3のレベルを上げると、敵の行動を1ターン遅らせる貴重なスキルも習得可能。

Aクラス

バランスの取れた能力と育ちやすさが魅力

SSクラスやSクラスと比べて、比較的手に入りやすく、レベルが上がりやすいのは利点。後述するBクラス同様、序盤の主戦力にしやすい。ピックアップしたふたりのほかには、浮遊スキルと敵を眠らせる子守唄を覚えるアイリーン、最終的に上級魔法を習得できるダイアナ、アメリパクトも非常に優秀。

多彩なスキルを所持した冒険者



レゾナント
［武器］杖 ［属性］ST回復

最初は混乱解除や睡眠解除のステータス回復で活躍するが、ジョブチェンジするとヒール・メガ 連鎖やヒール 全体を使える回復役に出世する。ヒール 全体は発動率が30%と低いものの、味方がどの位置にいても回復できる。

一撃必中の弓使い



スナイプ
［武器］弓 ［属性］―

Aクラスながら、全キャラクターの中でもトップクラスの攻撃力を誇る。ジョブチェンジを行えば、物理ダメージ1.5倍やテラアローを習得できるので、アタッカーとしての素質は十分。優れた攻撃力を活かして前線で戦わせよう。

No.4

久しぶりにスタミナの回復が待ち遠しい

気づけば、スマホを触っている。『テラバトル』を起動。スタミナは……ない。電車に乗っているとき、仕事の合間、ご飯を食べながら、最近は無意識にそんなことをくり返している。誤解を恐れずに書くならば、『テラバトル』は四六時中張りついて、エナジーを無尽蔵に使ってめちゃくちゃプレイするというほど熱中するものではないと思う。でも、スタミナの回復が待ち遠しくてたまらない。ステージをクリアーするごとに増えていくスタミナ。多くの経験値がもらえるメタルZONE。転職のためのハンティングZONE。**少しずつ、だけど確実に広がっていく自分だけの『テラバトル』に、**気付づけばスマホを触ってしまうくらいには、ハマっているんだと思う。ここまでちょっとマジメに書いたけど、やっぱりガチャはトカゲよりも女の子が出たほうがうれしい。今日もまた、やすらぎの草が足りない。



サマサとグレース

Bクラス

"B"といえどもあなどるなかれ

Bクラスの仲間でも、戦力として十分役に立つ。むしろ、早くレベルアップするぶん、序盤は主力として活躍させやすい。とくに、最初に出会えるキャラクターは全員が優秀なので、存分に育成すること。このほかには、Bクラスとは思えないほどの高い攻撃力を誇るマッカリーもオススメだ。

心強い初期メンバー



バル
［武器］剣 ［属性］―

グレース
［武器］弓 ［属性］―

バルとグレースは、最初にどちらかが仲間になる。ふたりとも攻守のバランスが取れたステータスとなっており、汎用性が高い。また、チュートリアルの流れで、簡単にジョブチェンジできるのも強み。

SSクラス並みの回復能力



クスカ
［武器］杖 ［属性］回復

リリース記念として配布されているキャラクター。序盤から貴重な回復役として、チームを支えてくれる。また、回復量1.5倍やHP1でひとり復活など、多彩なスキルを習得可能。SSクラス並みの働きが期待できる。

モンスター

多彩なスキルを持つ頼もしい仲間



➡モンスターが仲間になるかどうかは運次第。仲間に加えたいモンスターがいるときは根気よく粘ろう。

ヒトやケモノ、トカゲといった冒険者とモンスターの大きな違いは、ジョブチェンジができるかどうかという点。冒険者は3つのジョブを切り換えられるのに対し、モンスターはジョブチェンジができない。また、モンスターによっては習得可能なスキルがふたつまでと、少ないタイプも存在する。スキルのカスタマイズの幅が狭いのはモンスターの欠点だが、ひとつのジョブに集中できるぶん、レベルを上げやすいのは利点。また、状態異常スキルを所持した下記のモンスターは、メタルZONEのクエストで活躍する。スキルを習得した冒険者が仲間にいないときは、モンスターを活用しよう。

メタルZONEで有効なスキルを持つモンスターの一例

スキル	モンスター	獲得可能な場所
催眠ガス(催眠)	メカバクロウ	第6章の1、2、9
痺れ鱗粉(麻痺)	バタフライヤー	第11章の3、4、9、10
廃棄物(混乱)	コルブガベージ	第14章の6、7、8

POINT

ジョブチェンジに必要なアイテムの集めかた

ジョブを追加するときに必要なアイテム。その入手先としてハンティングZONEが用意されているので、くり返しプレイして集めよう。なお、ハンティングZONEは下記の3段階が存在し、適正レベルが高いほど貴重なアイテムを入手しやすい。また、各ZONEでまれに出現するボスは、さまざまなタイプのアイテムをドロップすることがある。

ハンティングZONEの段階

クエスト	出現するタイミング	適正レベル	消費スタミナ
ZONE1	第3章クリアー後	LV1~19	10
ZONE2	第9章クリアー後	LV20~39	15
ZONE3	第18章クリアー後	LV40~69	20

ハンティングZONEで手に入るアイテム

クエスト	獲得可能なアイテム		
プリン出現	炎の指輪	氷の指輪	稲妻の指輪
	闇の指輪	白の指輪	緑の指輪
	★オリハルコン	★ダークマター	★ライファロン
	★ウクセシウム	―	―
ブリコ行進	剣の心鉄	槍の心銅	弓の心弦
	杖の心木	★精霊の涙	★深月の涙
	★四虹の涙	★無海の涙	★心空の粒子
	★違知の粒子	★恵望の粒子	★除宙の粒子
パペットショウ	やすらぎの草	知識の花	やさしさの歯
	見識のしっぽ	やくそくの爪	博識の皮
	やるせない石	狂識の貝	―

※★は出現率の低いアイテムです。 ※粒子系のアイテムはZONE2以降で入手可能となります。

ハンティング&メタルZONE攻略

ここからは、キャラクターのレベルアップやジョブ強化には欠かせない、メタルZONEとハンティングZONEの攻略情報をお届けする。この情報を参考にして、パーティーメンバーをどんどん強化しよう。

メタルZONE

経験値の大量獲得を狙え



⬅メタル系モンスターは逃げ足が速く、自分のターンになると高確率で逃げる。逃げられるのを考慮して、できるだけ多く倒そう。

- ●メタル系の敵は倒したときの経験値が多い
- ●敵は自分の攻撃ターンがくると高確率で逃げる
- ●推奨レベル以上だと経験値を獲得できない

メタルZONEには、経験値を多く所持するメタル系モンスターが登場するため、レベルアップには最適だ。ただし、メタルZONEにはいくつか注意点がある。ひとつめは、ほかのダンジョンのように好きなタイミングで行けないこと。限られた時間のみ開放されるうえに、開放時間は日によって異なる。ふたつめは、推奨レベル以上のキャラクターを連れて行っても、そのキャラクターは経験値を獲得できない点。もちろん、推奨レベル以下のキャラクターは大量の経験値を獲得できるので、自分のパーティーレベルに合ったメタルZONEに挑戦しよう。

メタルZONE情報

クエスト	出現するタイミング	適正レベル	消費スタミナ	弱点
ZONE1	第2章クリアー後	LV1～19	10	催眠
ZONE2	第8章クリアー後	LV20～29	15	催眠
ZONE3	第12章クリアー後	LV30～39	20	麻痺
ZONE4	第17章クリアー後	LV40～49	25	混乱
ZONE5	第21章クリアー後	LV50～59	35	石化

メタルランとゴールドランの倒しかた

メタルZONEでたまに出現するメタルランとゴールドランは、倒すとより多くの経験値を獲得できる。しかし、当然ながら特殊なモンスターとなっており、こちらがキャラクターを動かして上下左右の1マスに入ると移動してしまい、ふつうに挟んで攻撃するのは非常に困難だ。しかし、倒しかたにはコツがあり、そこさえつかめば簡単に倒せる！　その方法を解説しよう。



POINT
- ●獲得経験値がほかのメタル系と比べて非常に高い
- ●弱点の状態異常に100%の確率でかかる
- ●敵の上下左右1マスに入ると逃げてしまう



⬅範囲魔法に巻き込んでしまう方法もアリ。成功すれば一度に倒せる可能性は高い。

攻略パターン① 近くの敵を使って状態異常を狙う

メタルランとゴールドランには、ステージ情報に書かれている弱点の状態異常に"100%かかる"という特徴がある。そう、状態異常にしてしまえば簡単に倒せるのだ。しかし、メタルランやゴールドランを直接コマで挟んで状態異常にしようとしても、避けられてるだけ。そこで、ほかの敵を攻撃して発動したスキルに巻き込んでしまえば、ラクに状態異常にできるぞ。



⬆中央右にいるメカバクロウは、敵を睡眠に陥れるスキルを所持している。



⬆メカバクロウを左に動かして敵を挟みスキルを発動すると、メタルランが睡眠！

攻略パターン② 挟める状態の仲間のところに誘い込む

こちらは、状態異常にするスキルを持ったキャラクターがいない場合や、メタルランとゴールドランが残り1体になってしまったときに有効な方法だ。手順はまず、上下または左右に1マスの間を空けてキャラクター2体を配置し、敵を挟める状態にしておく。あとは、対象となる敵の上下左右1マスにわざと移動し、敵を味方の場所まで誘導すれば、そのまま敵を倒せる。敵が思い通りに動いてくれないこともあり確実性は高くないが、挑戦する価値はある。



⬆➡上の画像のような状態のときは、味方のコマをゴールドランの上から近づけることで、下に配置してある仲間のところに誘導できるのだ。



敵をうまく誘導しよう！

CHECK　今号の"ダウンロードコンテンツ福袋"には、メタルチケット10枚が入手できるシリアルコードを収録！　詳細は158ページを!!

ハンティングZONE

アイテムとコインを大量にゲット！

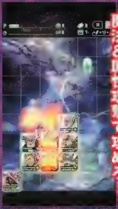
ハンティングZONEでは、ジョブの追加に必要な素材やコインを大量に獲得できるダンジョンが、曜日変わりで登場する。ハンティングZONEのダンジョンはどれも特殊な状況で戦うことになるので、ここでは各ダンジョンの特徴と攻略のポイントを解説していく。

月火金曜日 プリン出現

魔法攻撃をメインに攻めよう

ジョブの追加に必要な各属性のアイテムと、まれに貴重な鉱石アイテムが手に入るダンジョン。ここで登場するプリン系の敵には物理攻撃がほとんど効かないので、属性攻撃のスキルを持ったキャラクターを連れていこう。なお、ZONE2からは属性を持った敵が出現するようになる。ZONE2では炎と稲妻、ZONE3では氷と闇属性を持ったキャラクターでパーティーを編成するといい。また、トゲプリンは出現時に移動してダメージ床を発生させるので、ダメージ床を回避する浮遊スキルを持つキャラクターもオススメ。

- 物理攻撃はほとんど効かない
- 魔法攻撃か属性攻撃が有効



魔法&属性攻撃で攻めろ！

月水金曜日 フリコ行進

パワーアップされる前が勝負

ジョブ追加に必要な、各武器用のアイテムと涙や粒子のアイテムが手に入るダンジョン。このダンジョンでは続々と敵が出現し、一定ターンが経過するとつぎのバトルに進むようになっている。モンスターたちはステージに配置されたパワーアップ床に向かって移動し、到着すると能力が強化されてしまう。その前はそれほど強くないので、到着される前に倒したい。また、属性を所有する敵には爆弾が有効で、一撃で倒せる場合もある。爆弾を置く場所は、敵の周囲やパワーアップ床付近をオススメする。

- パワーアップ床への移動を防ぐ
- 属性持ちには爆弾が効果的



パワーアップ床到達前に倒せ！

パペットショウ

制限時間内にたくさん倒そう



1体ずつ確実に倒せ！

パペットショウでは、各種族のジョブ追加に必要なアイテムが手に入る。ここは操作が可能な時間が決められており（12秒）、時間が切れるとステージ終了となる。攻略のポイントは、キャラクターを大きく動かして、複数体をまとめて倒すことはあまり考えず、1体ずつ確実に倒していくこと。ちなみに、このダンジョンではZONEごとに出現モンスターの武器が異なっており、ZONE1では剣、ZONE2では弓、ZONE3では槍を中心にパーティーを構成すると、敵の弱点を突いて効率よく倒せるぞ。

- 敵は魔法防御力が高い
- 各個撃破を心がける

パワードポイントを確実に使え



パワードポイントを食べられるな！

コインを大量に獲得できるダンジョン。ここでの戦闘では、ターン開始時に必ずパワードポイントが出現する。もし、パワードポイントを使用せず、マネマネイートがフィールドにいた場合、パワードポイントを吸収して強力なスキルのエネルギー放出 クロス全を仕掛けてくる。しかし、このスキルはパワードポイントを吸収したターンの、さらにつぎのターンに発動するので、吸収されても、マネマネイートの上下左右の位置に入らなければ簡単に避けられる。あせらず、的確にキャラクターを移動させよう。

- パワードポイントを食べられるのを防ぐ
- 浮遊のスキルがあると重宝する

No.5

独特の戦闘システムがいいですな

ミストウォーカーのスマホゲームということで期待半分という感じでプレイしてみたんだけど、じつにおもしろくてハマってます。スマホゲームらしいガチャや育成の要素はもちろんのこと、近接系と魔法系を使い分けて敵を挟むという独特の戦闘システムがいいですな！ 限られた時間のなかでいかにうまく味方を動かせるか？ というアクションパズル的な要素がいい具合に融合していると感じてます。毎日ちょこちょことプレイして、なんとか20章が見えてきた感じ！ メンバーにはSSランクの魔法使いもいるんだけど、お気に入りはシャンベルタンとダイアナ。初期のころに引いたぶん、思い入れも強かったり。シャンベルタンはBランクながら、稲妻属性と闇属性の攻撃ができるので便利なんだよね。ダメージじゃ物理特化のアタッカーには勝てないけど、回復もあったりで使いやすいよ！ オススメ!!



シャンベルタン

No.6

電車で、トイレで、布団の中で

『テラバトル』は紛れもなく、坂口さんのRPGだ。世界があり、その中で物語が紡がれていく。キャラクターには個性があり、カスタマイズは奥深い。世界に心地よく浸りながらも、スキルのカスタムやパーティー編成にズブズブとハマる、このプレイ感覚がたまらない。いつも通りのスタンスながらも背伸びせず、このサイズでできることに向き合って開発された『テラバトル』には、結果的に坂口作品の魅力が凝縮されている気がするのだ。個人的な話をすると、電車で、トイレで、布団の中で、時間を見つけては『テラバトル』。いろいろな人と「あーだ、こーだ」と話す時間も含めて超楽しい。あっという間（リリースからわずか3週間）に100万ダウンロードを突破したけど、坂口さん始め、運営チームは少人数。じっくり、のんびり（なんて書くと怒られるけど）、長く遊べるタイトルになってほしいなー。



ダイアナとアメリパクト

▶▶▶次ページからは"ドキばぐ"『テラバトル』特別編がスタート！

■寒風吹き荒ぶ酒場にレジェンド降臨……！『テラバトル』大ヒット記念特別企画!!





この酒場は異種族の仲間たちが集まっているからゆっくりくつろいでいきたまえ。
てゆーか、アート界のSSランクと音楽界のSSランクがいてくつろげないんですけど
150万DLで新キャラクター
天野喜孝氏
10万DLで新曲追加
100万DLでコンサート開催
120万DLでさらに新曲追加
植松伸夫氏
お〜い！柴田さぁ〜ん
まあ！直人に皆葉っち!!
お元気でしたか〜
ひさしぶりー！
70万DLで新モンスター
アーゼスト
大島直人氏
20万DLでモンスター追加
デザイネイション
皆葉英夫氏
何年ぶりかしら！ふたりともなつかしい仲間たちに逢いにこの酒場へ？
いえ…僕らは神に呼び出されて
タダ働きの友情契約を結ばされに
ここは奴隷酒場？
ドサ
ハッ！これはもしや紫のバラの人!!


150万DLで新シナリオ
松野泰己氏
今日は地方で仕事なので欠席します
アナタのファンより
コキ使われるのがイヤで逃げたな～…
おまえらしっかり絵描けよ～!
ああ! いつの間にかあのふたりボスキャラたちに挟まれてる～!!
ドサッ
!
何かあったときのためにこの武器を置いていきます
アナタのファンより
まあ!
なんて用意周到な紫のバラの人!!
これでヒゲボスを攻撃よ～!!!
ゴン
貴様もタダ酒ばかり呑んでないでセクシーな獣人キャラでも描けッッ!!
呑ん兵衛に酒瓶の攻撃は2倍ダメージですか?



■←110万ダウンロード達成でホントに魚人モンスターが参戦しちゃう柴田先生におたよりを 218ページのあて先で「柴田亜美」係まで

魚人モンスター参戦の詳細は『テラバトル』公式サイト(http://www.terra-battle.com/jp/)で!!

特集

「ゲーム実況がいま熱い!」ってよく言われているけど実際どこがどう熱いのか識者に取材して分析しつつ人気実況者にも話を聞いてみたゲーム実況の"いま"

今回の特集のタイトル、ながっ！要は、成長著しいゲーム実況動画の分析と、いまノってる実況者たちの生の声が載っている記事です!! これを読めば、きっと事情通になれるはず！



YouTubeのCMに出てるアノ人です
マックスむらい

エアロスミスとも共演したYouTuber
HIKAKIN（ヒカキン）

大ブレイク中の超人気

CONTENTS

いまもっとも熱いゲーム実況者たちのリアルな言葉をガッツリ掲載！

がよくわかるスペシャルな特集をお届けします



赤髪のとも

いつでも自然体の〝マスクの貴公子〟



茸（たけ）

ジャンル問わず配信中の〝裸族の人〟

ゲーム実況者も登場!!

広告収入が年4億円を超える実況者も出現!

世界中で一大ブーム ゲーム実況のいまと

1 “ゲーム実況”人気の現状はどんな感じ?

若者中心に大人気! 再生数は月間5億超

さらに詳しく 動画共有サイトで、数年前から破竹の勢いで視聴者を増やしているのが、ゲーム実況動画と呼ばれるジャンルだ。2008年ごろから流行り始め、年を追うごとに人気が拡大。まったくの素人だった人が、ゲームメーカーからオファーを受け、実況を行うプロが誕生するなど、ほんの数年前には考えられなかったような盛り上がりを見せている。世界でも大きなムーブメントとなっているゲーム実況だが、日本もその例外ではない。日本のYouTube、ニコニコ動画ともに、実況動画は大きな人気を獲得しており、YouTubeでの総動画再生数の中で、ゲームカテゴリーは堂々の2位。カテゴリー全体で、1ヵ月のあいだに5億回超の再生という数字を叩き出す。また、ニコニコ生放送でも、配信される放送の半分以上をゲーム関連の動画が占めるなど、ゲーム(実況)は、動画サイトの中で確たる地位を築いているのだ。では実際に、誰がそういった実況動画を観ているのか。動画サイトに精通した業界関係者によると、実況動画を視聴している視聴者のボリュームゾーンは、10代前半から大学生といった年齢層。かつては、レトロゲームやマニアックなゲームのプレイ動画を好む30代の視聴者が多かったが、次第に低年齢化。いまでは小学校低学年にまで視聴者層が広がっているという。

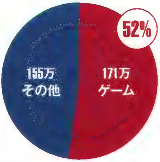
YouTubeカテゴリー別再生数ベスト5

順位	カテゴリー	再生数
1位	Music(音楽)	6億3254万3784回
2位	Gaming(ゲーム)	5億5299万5106回
3位	Entertainment(娯楽)	4億6714万8762回
4位	HowTo & Style(手引&流行)	3億6720万3567回
5位	Film & Animation(映画・アニメ)	2億9579万768回

●上の表は今年9月の日本のYouTubeにおけるカテゴリー別再生数ランキング。実況動画以外も含む数字だが、“Gaming(ゲーム)”のジャンルが“Music(音楽)”についで2位につけている。

ニコ生配信数の割合

2014年7月のニコニコ生放送番組数
(KADOKAWA・DWANGOの資料より)



●今年7月のニコニコ生放送の番組数。ゲーム関連のものが過半数(!)を占める。ニコニコ動画においても、ゲームは非常に人気が高く、多くの人が実況動画や実況生放送を楽しんでいる。

2 ここ数年でゲーム実況の人気が出た理由とは?

環境の変化が実況動画の追い風に!

さらに詳しく もともと、動画サイトでゲームの動画は人気の高いコンテンツだったが、なかでも実況動画が急成長を遂げた理由について見ていこう。

まず、要因のひとつとして考えられるのが、人気を支える10代前半の若者たちが、動画共有サイトにアクセスしやすくなったこと。現在は、一般の家庭でもWi-Fi環境が整っていることが多い。子どもたちが、両親が使わなくなったおさがりのスマホやタブレットを使って、音声検索や直感的なタッチ操作のみで動画までたどり着けるようになったことも、視聴者の低年齢化を加速させた。

そして、昔と比べて子ども向けのテレビ番組が減った昨今、子どもにとって見たいテレビ番組の代わりとして、ゲーム実況動画が選ばれているのではないか、と分析する識者もいる。実際、『妖怪ウォッチ』の攻略動画など、小学生層に人気の高いタイトルの動画は、19時～20時台といった夕飯後の時間帯に再生数が伸びているのだという。YouTubeでは、動画を評価する仕組みが変わったこともゲーム実況にとって追い風となった。2012年ごろから、動画の評価基準が、単純な再生回数よりも再生時間を重視する仕様に変更された。動画時間、視聴時間が必然的に長くなるゲーム実況動画は、評価が高くなりやすい。動画の検索結果やトップページに、ゲーム実況の人気動画が表示されるようになり、さらに人を呼んだ。そして、HIKAKIN(ヒカキン)氏やマックスむらい氏といった人気YouTuberたちの登場も、ゲーム実況人気に拍車をかけた大きな要因だ。

3 いま、どんな動画が人気? サービスによっても違う?

人気ゲームは動画も人気! 雰囲気も重要!

さらに詳しく 業界の識者によると、日本のYouTubeで流行るゲーム実況動画は、まず、最近ヒットしているタイトルを扱ったもの。そして、ニコニコ動画や米国のYouTubeで流行ったタイトルが、2年ほど遅れて人気になることが多いそうだ。最近ヒットしたタイトルでとくに顕著だったと言うのが、社会現象を巻き起こした『妖怪ウォッチ』。実況動画を観る年齢層をぐっと引き下げ、このゲームの実況動画をきっかけに、ゲーム実況を観るようになった層が現れたという。

また、後者で流行っているのは、『マインクラフト』や『グランド・セフト・オートV』のオンラインプレイだが、ニコニコ動画とYouTubeでは、ヒットする動画に大きな違いがある。

YouTubeは、ニコニコ動画と比べてライトな層の視聴者が多く、ニコニコ動画では人気の高い攻略系の動画は、YouTubeではあまり好まれない。YouTubeで好まれるのは、楽しそうな雰囲気作りに成功したゲーム実況動画で、『モンスターストライク』など複数人でワイワイと遊んでいる動画が人気。ただし、『パズル&ドラゴンズ』だけは例外で、攻略情報を欲している人が多かったのか、YouTubeでも攻略系の動画の再生数が伸びた。

また、海外では、YouTubeのほかに“Twitch”というゲーム実況配信サイトの人気も高い。放送者は20000人以上いて、アクセス数は月間4500万以上。Twitchでは、YouTubeよりもややディープなタイトルの実況動画が人気で、日本のYouTubeとニコニコ動画の関係に似ているという。

ゲーム実況は楽しい! だけど……
ゲームソフトは著作物です。著作権者(メーカー)に無断で著作物を利用する行為は、著作権侵害にあたります。最近では、メーカーが利用許諾条件を設け、限定的に利用を認めていたり、ゲーム機の配信機能に対応しているタイトルも出てきました。配信する側も、視聴する側も、ルールを守ってゲーム実況を楽しみましょう。

が発生中 これからに迫る

人気の理由とは?

ここ数年のあいだに、ニコニコ動画やYouTubeなどの動画共有サービスで、"ゲーム実況"と呼ばれる新たなカルチャーが急成長を遂げている。有名なゲーム実況プレイヤーは、タレント並の人気を博し、イベントには数千人規模のファンが詰め掛けることも。その人気にゲームメーカーが着目し、公式番組にゲーム実況プレイヤーを抜擢するケースも増えてきた。今回は、実際のデータと関係各所への取材をもとに、ゲーム実況の人気の秘密を紐解いていく。

4 ゲーム実況者のトップはどのくらいビュー数を稼ぐ?

YouTubeゲームチャンネル動画再生(累計)ランキング

JAPAN [日本]

順位	名前	再生回数
1位	マックスむらい	5億2375万8362回
2位	HikakinGames	3億2768万3293回
3位	しゅーや	3億73万4154回
	バンダイナムコゲームス	2億2021万2537回
	スクウェア・エニックス	1億1319万5645回

WORLD [世界]

順位	名前	再生回数
1位	PewDiePie(ピューディーパイ)	65億4198万5640回

(人型)……1億回再生 (人型)……1000万回再生 (人型)……100万回再生

再生回数が数億を超える実況者も!

さらに詳しく ゲーム実況動画の再生数の明暗を分けると言われるのが、"誰が"、"どんなゲームを"、"どういった形で"実況するのかという3点だ。ヒット作や、みんなでワイワイ盛り上がれるゲームの動画は、人気が出やすいというのは前述の通り。そして、"誰が"の部分で注目なのが、大企業や有名アイドルグループよりも多くの再生回数を個人で獲得するような、人気ゲーム実況者だ。

マックスむらい氏も、ゲーム実況動画を牽引するゲーム実況者のひとり。むらい氏は2013年10月15日にYouTubeに登録し、数々のゲーム実況動画を配信して人気が拡大。10月30日現在、チャンネルの登録者数は107万を超え、累計再生回数は5億2300万回以上。ボイスパーカッションパフォーマーとしても活躍するHIKAKIN氏が、2013年8月17日に登録した"HikakinGames"も大人気。チャンネル登録者は117万人超、動画再生回数は累計3億2700万回超を誇る。ちなみに、HIKAKIN氏の持つ4つのチャンネルをすべて合わせると、登録者数は約460万人、再生回数は13億3700万回を超えて、これは日本のチャンネル登録者で最大の数字となる。

そういった、企業よりも大きな再生数を稼ぎ出す個人が現れ、ゲーム実況者が企業からのオファーを受けたり、イベントに登場するケースが増加。今年4月に開催されたイベント"ニコニコ超会議"では、有名なゲーム実況プレイヤーの登場するイベントに2000~3000人ものファンを集めた。

5 ゲームメーカーはどう考えている?

積極的なメーカーもあれば効果を見定めているメーカーも

さらに詳しく ゲームを開発する側による、ゲーム実況への温度感は、メーカーによって異なっている。動画の効果を認めてプロモーションに積極的に活用しようとするメーカーがある一方、慎重なメーカーもある。この違いは、ゲーム実況のおかげでゲームが売れた実績がある、あるいは売れたことがあると感じているメーカーと、実感のないメーカーの差なのだという。ゲームアプリのように、実況動画人気がすぐ売上数に影響し、反響が見えやすいパターンと違い、数百万本を売り上げるようなビッグタイトルは、ゲーム実況動画による営業効果というのは実感を得にくく、その積極的な活用には結び付きづらい。そういったメーカーは、ゲーム実況の効果を見極めている段階と言えそうだ。

6 "プロの実況者"っていま、どれくらいいる?

日本では数十名程度だが、今後はどんどん増える!?

さらに詳しく 近年、ゲーム実況を始めたり、ゲーム実況者になるためのハウツー本が多数刊行され、新しくゲーム実況デビューを飾る人も多い。いま、世界でもっとも再生回数の多いゲーム実況者は、スウェーデンの"PewDiePie(ピューディーパイ)"こと、24歳のフェリックス・チェルベリ氏。チャンネル登録者数は3100万人を誇り、その広告収入は年間4億円を超えるというから驚きだ。そういったプロのゲーム実況者が日本にどれくらいいるか、正確な数字は出ていないが、狭き門であることは間違いない。YouTubeで言えば、広告つきの動画が1回再生されたときにもらえる報酬は、0.1円から0.15円と言われる。仮に、ひと月に15万円を稼ごうとすると、150万ビューが必要。つまり、1日あたり50000ビューを獲得しなければならず、それだけのPVを稼げるのは、日本全体でも30~40名程度だというから、かなりのハードルだ。しかし、ゲーム実況は一生懸命やれば結果がついてくる"蓄積型"のコンテンツだとも言われる。動画制作をサービス業と考え、毎日欠かさず動画を配信していけば、動画再生数という形で確実に反響が集まっていくのだという。今後、ゲーム実況人気がますます高まっていけば、それを生業とする"プロ"は、もっと増えていくに違いない。

104~105ページに掲載されている、とくに注釈のないデータは、ランキングサイトWiztracker(http://www.wiztracker.net/)による10月30日現在のものです。

niconicoが見据える、ゲーム実況



ゆくゆくはすべてのゲームが実況ありきのスタイルになると思います

ニコニコ動画など、多数の派生サービスを展開している日本最大級の動画共有サイト、"niconico"。同サイトを運営するドワンゴにて、ゲームに関するさまざまな事業に取り組む伊豫田旭彦氏に、ゲーム実況の現状、そしてゲーム業界の未来について話をうかがった。



ドワンゴ
ゲーム戦略グループ
伊豫田 旭彦氏（いよだ あきひこ）

多数のインタラクション・イベントを開催するかたわら、ニコニコ生放送でも"伊予柑"名義で活動。『ニコニコ生放送ポケットガイド』など著書も多数。

リアルイベントとの融合でコミュニティーの拡大を模索

── まずは、niconicoにおけるゲーム実況の現状を教えてください。

伊豫田旭彦氏(以下、**伊豫田**)　数ある動画の中で、いまもっとも人気のある分野ですね。当社としても、より強化したいと考えていて、これまでは縦割りだったニコニコ動画とニコニコ生放送を、"ゲーム実況"というくくりで一元化して、いろいろと新しい施策を展開しています。2014年は、東京ゲームショウにも初めて出展し、自作ゲームの実況イベントなどをさせていただきました。

── ここ2年ほどで、ゲーム実況は急激に注目されるようになりましたが、その理由をどのように考えていますか？

伊豫田　PCが進化して、誰でも手軽に動画を作成、配信できるようになった、ということが大きいですね。それと、スマートフォンでも動画が観られるという点も挙げられます。視聴者側の視点では、試聴回数の多いゲーム実況動画が気になって観てみたら、すっかりハマってしまったというケースも多いようです。

── niconicoのサービスでも、スマートフォンで視聴するユーザーは多い？

伊豫田　その数が増えてきていますね。現状では、まだPCのほうが多いのですが、そう遠くないうちに同等の利用率になると思うので、よりスマホに適したサービスを展開していくことを今後の課題と考えています。

── ドワンゴとしては、同じく動画共有サービスである"YouTube"について、どのように意識されているのでしょうか。

伊豫田　あくまでも僕個人の意見であり、ゲーム実況という分野に限った話ではありますが、niconicoとYouTubeでは視聴者の層が違うため、求められる動画も種類が違うと思っています。それぞれに適した役割があり、niconicoってこういうところだよね、YouTubeってこうだよね、と使い分けられるようにすることが、お互いにとって相乗効果を生むことにつながるのではないでしょうか。

── niconicoの強みは、どういったところだと思いますか？

伊豫田　最大の特徴は、やはり動画への導線がしっかりできていることでしょうね。トップページを見るだけで、つねに最新の情報がアップされていて、人気動画のランキングもあるなど、好きな動画を見つけられるようになっているのは大きいと思います。それともうひとつ、リアルでさまざまなイベントを展開しているのも、当社ならではの強みです。

── ニコニコ超会議やニコニコ町会議といったイベントも大盛況ですね。

伊豫田　**リアルに集まれるイベントを定期的に実施することで、コミュニティーを作りたいという狙いがあります**。配信者と視聴者という組み合わせはもちろん、視聴者どうしが交流して、友だちになれる場を提供しているのです。エンターテインメントという分野は、コミュニティーをしっかり形成しておかないと、すぐに流行が変わってしまうものだと考えています。また、ゲーム実況に関しても、"いかに継続的にゲームを遊んでもらうか？"という点をつねに意識しています。

── とはいえ、これだけゲームが多様化した中で、すべてのニーズに応じたコンテンツを配信するのは難しいのでは？

伊豫田　扱うタイトルごとに、見せかたを変えていかないといけないでしょうね。当社では、ゲームそのものや関連グッズを"コンテン

と日本のゲーム業界の未来とは!?

ツ"、コアゲーマーや実況ファン、女性ファンといったユーザーを"コミュニティー"、ゲーム機やゲームセンター、niconico、Twitter、LINEなどは"プラットフォーム"と、それぞれを捉えています。これらの組み合わせ次第で、同じタイトルでも見せかたは随分と違ってくるんです。たとえば格闘ゲームの場合、コアゲーマーは足しげくゲームセンターに通ってプレイし、ネットの掲示板などで情報交換をしますが、女性ファンだとイラストや二次創作を楽しみ、ドラマCDなど関連グッズを購入する人が多い。つまり、どの層を狙うかで、力の入れかたが変わるのです。niconicoでは、そういったすべてのコミュニティーに好まれる形にコンテンツをアレンジして、お届けしていきたいと考えています。

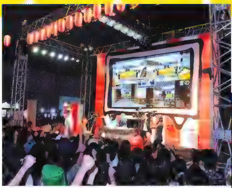
人気実況者の台頭&実況のカジュアル化が顕著に!

――ドワンゴの取り組みは、ゲーム市場にどのような影響を与えているとお考えですか？

伊豫田 もともとゲーム実況は人気があり、現状、ニコニコ動画における動画の視聴数は、約40%がゲーム関係の動画になっています。しかもほぼ毎日、新たな実況動画がアップされているので、それらを観て実際にゲームを購入された方や、ゲーム実況を観ることが習慣になっているという方も大勢います。ファン層の拡大にひと役買った作品としては、『テラリア』が挙げられますね。PC版もゲーム実況と親和性の高いタイトルでしたが、プレイステーション3版の発売時にスパイク・チュンソフトさんと相談して、先行実況動画、公式プレイ動画、人気実況者による24時間番組などを行ったところ、ファン層が広がりました。事実、動画ページのリンクから『テラリア』を購入した方の人数は、5ヵ月にわたって伸び続けましたし、発売から1年以上経ったいまでも、新たな動画が投稿され続けています。

――ゲーム動画には、権利問題がつきまといます。そうした部分については、どのように対応されているのですか？

伊豫田 サイト内に、"ニコニ・コモンズ"という著作権を管理するためのページを用意し、そちらで著作物の利用ルールなどを明示しています。具体例を挙げると、『地球防衛軍4』の場合は、「発売から1ヵ月間はゲームの半分まで実況可能です。1ヵ月後なら全体の3分の2まで、2ヵ月後なら最後まで実況できます」ということを、ページに掲載しました。



⬅東京ゲームショウ 2014のニコニコブース。"ニコニコ自作ゲームフェス4"に投稿された作品の中から3タイトルをピックアップし、人気実況者たちが実況プレイをくり広げたほか、『マインクラフト』の実況プレイなども行われた。



➡"ニコニコゲーム実況チャンネル"では、これまでに放送されたゲーム実況番組をまとめて視聴することができる。

――そういったガイドラインを設けることで、ユーザーがそれを守ってくれるようになる、というわけですね。

伊豫田 基本的に、実況者はゲームが好きな方ばかりなので、きちんとルールさえ明示すれば守ってくださいます。それと、メーカーさんの中には、実況可能な範囲が増えるタイミングで、新たなダウンロードコンテンツ(以下、DLC)を配信されるところもあるのですが、あれはうまいやりかただと思います。実況者自身もDLCを購入しますし、その実況動画を観る視聴者にも宣伝できますから。

――日本のゲームメーカーは、ゲーム実況についてどのように考えているのでしょう？

伊豫田 著作権に関しては、実況されることを前提とした新しいルールを適用するメーカーさんが徐々に増えてきています。とはいえ、アメリカや海外のメーカーに比べると、まだまだためらっている感は否めないですね。

――ゲームのジャンルによっては、実況に向いていないものもあるでしょうし。

伊豫田 ゆくゆくは、すべてのゲームが実況ありきになると思います。ただ、ストーリーがメインのタイトルは、実況と相性が悪い。日本の場合、RPGにせよアクションにせよ、ストーリーがゲームの主軸になっているコンテンツが非常に多いので、ネタバレを気にするあまり、なかなか実況に乗り出せないメーカーさんも多いようです。

――ゲーム実況は今後、どのように展開していくと思われますか？

伊豫田 個人的な見解ですが、現在、ゲーム実況にはふたつの流れがあると思っています。ひとつは、マックスむらいさんのような人気実況者の影響力が、ますます大きくなるだろうということです。また、何でもこなすゲーム実況者よりも、格闘ゲームならプロゲーマーのウメハラさんといったように、各ジャンルに特化した実況者が求められるようになってくるでしょうね。そうして、その実況者を中心に新たなコミュニティーが形成され、ユーザー参加型のリアルイベントが開催されたり。この展開がうまくいけば、現状では格闘ゲームにあるような"みんなで遊ぶ文化"というものが、各ジャンルで見られるようになると思います。もうひとつの流れが、カジュアルなゲーム実況と言いますか、大人数を対象にするのではなく、友だちどうしで気軽に実況を楽しむ環境が徐々に整いつつある、ということです。どちらかというと、ニコニコ生放送よりもTwitterに近い形ですね。友だちとやり取りをしている最中にゲーム実況を始めて、それに対する感想を書き込んでもらうという、プライベートな遊びかたも流行るのではないかと考えています。

――ますます気軽にゲーム実況が楽しめるようになりそうです。その変化に、niconicoも対応していくというわけですね。

伊豫田 当社としては、システム面でカジュアルプレイに対応し、リアルイベントや番組によってみんなで遊べるコミュニティーを作っていく、というのが理想ですね。ゲームの主流が、従来の"買い切り型"から、アップデートなどで長期にわたって遊ぶ"運用型"に切り換わっていく中で、ゲーム実況の重要性も見直され、いままで以上に多彩な展開が可能になってくると思います。その流れに合わせておもしろいアイデアを考え出していくことが、僕たちに与えられた今後の課題ですね。

Check! ゲーム開発者向けカンファレンス"CEDEC 2014"にて、伊豫田氏がゲーム実況について分析した。興味深い内容となっているので、ファミ通.comで記事を読んでみてほしい。"ファミ通 伊豫田 CEDEC"で検索！

実況者インタビュー①

マックスむらい

マックスむらい
チャンネル登録者数
▼
107万9904
(2014年10月30日現在)



インターネットの世界では“量が質に転化する”んです

プロフィール

株式会社AppBankの社長。社長業の傍ら、演者として挑んだ『パズル&ドラゴンズ』の実況プレイで一躍有名になった。YouTubeのCMに、人気YouTuber(※1)として絶賛出演中。

番組情報

●AppBank がんばれ!マックスむらいのパズドラ攻略!(ニコ生)
●マックスむらい(YouTube)　●スタジオむらい(YouTube)



人気番組誕生のきっかけは偶然の神プレイ

――ゲーム実況を始めたきっかけは?

マックスむらい(以下 **むらい**)　私自身、AppBankという会社で、アプリ紹介などを行うWebサイトを運営しているのですが、そこで『パズル&ドラゴンズ』(以下、『パズドラ』)の攻略を行っていました。そのとき、「ニコニコ生放送で『パズドラ』の攻略を生配信するのはどうですか?」という話をいただき、挑戦したのが始まりです。

――第1回の放送はいつだったのですか?

むらい　2013年1月で、挑んだのは“女神降臨”ダンジョンですね。いまなら、「降臨戦だ!!」とボクシングのタイトルマッチ的な煽りを入れたりして盛り上げるのですが、当時は何もかもが初めてだったので、“とりあえず、今度の新しいダンジョンは敵がどれくらい強いのか見てみようよ”的な、どこかよそよそしい感じのノリでした(笑)。しかも、当時の私は『パズドラ』で言う“パズル力(りょく)”がまったくなくて、敵にボコボコにやられたんです。16回コンティニューして、何とか最後のボス“白盾の女神・ヴァルキリー”をあと少しで倒せるところまでいったのですが、最後の最後で敵がリザレクションを使ってHPを全回復したんです!「うぉー、こりゃもう攻略できません!」と言って攻略をあきらめ、番組を終了させました(苦笑)。

――まさかの結末ですね(笑)。

むらい　そうなんです。1時間以上かけたけどクリアーできませんでした、という微妙な内容で、しかも平日の昼間の放送だったので、視聴者数自体はあまり期待していなかったのですが、なんと**15万人以上が観てくれたん**です。さらに、その放送を観ていたドワンゴの方や、『パズドラ』の山本大介(やまもとだいすけ)プロデューサーなどから、「むらいさんがヴァルキリーにボコボコにやられているの、めちゃくちゃおもしろかったよ。機会があったら、つぎもやりたいよね」と言ってもらえました。

――視聴者数15万以上という結果を残し、さらに関係者の心をつかむことで、2回目がすぐ実現したと。

むらい　2回目の放送は、いまでも覚えています。1ヵ月後の2月18日です。山本(やまもと)プロデューサーから「『パズドラ』1周年の前に、1年を締めくくる形で、“アレ”やりませんか?」と直接連絡をいただき、1周年記念の2日前に放送しました。“大泥棒参上!”に挑んだのですが、このとき山本(やまもと)プロデューサーが、「むらいさんがノーコンティニュークリアーできたら、全ユーザーに魔法石を無料で5個配ります」と発表したんです。すると、ニコ生ユーザーの、「無理ゲーだろ」といった絶望的な書き込みで画面が埋め尽くされたのですが、なんと奇跡的にノーコンティニューでクリアーしちゃったんですよ(笑)。前回、16回もコンティニューした末に敗れ去ったこの私が。そこで、番組の人気にパッと火が点いたみたいで、3回目の放送を、潜在的視聴者数が多い時間帯である週末の夕方に設定して行ったら、**視聴者数が60万人に**。ドワンゴなど関係各社も「これはイケる」ということになり、『AppBank がんばれ!マックスむらいのパズドラ攻略!』と銘打ったレギュラー放送が決まりました。

――むらいさんがクリアーすると魔法石がもらえるという、現在の番組とゲームの連動は、ここから始まったのですね。

むらい　私が“大泥棒参上!”で奇跡的にノーコンティニュークリアーをしていなければ、魔法石のプレゼントはもちろん、レギュラー化もなかったと思います。ホント、偶然が奇跡的に重なって、いまの自分があるのだなと。当時もゲーム実況自体はありましたが、スマホ系のゲームを取り上げることはなかったですし、私としては、ニコ生に出ることはテレビ番組にスマートフォンのコメンテーターとして出演するのと同じノリだったので、**ゲーム実況者やYouTuberになろうと思って活動していたわけでもなかったんですよ。**

質より量で挑んだYouTubeへの進出

――ニコニコ動画だけではなく、YouTubeでも動画配信を始めた理由を教えてください。

むらい　ニコニコ動画での動画配信が軌道に乗ってきたあたりから、プレミアム会員になれない小さなお子さんを中心に、「放送を観たいけど、視聴者数が多すぎて、一般会員だと観られない」という問い合わせが多く来るようになりました。観たいのに観られない人がいるなら、YouTubeでも配信してみようと思ったのがきっかけですね。ただ、『AppBank がんばれ!マックスむらいのパズドラ攻略!』は、ニコニコ動画を運営するドワンゴや、ほかの番組制作会社も関わっており、そのまま競合のYouTubeで流すことはできません。ですので、自分たちでYouTube専用の動画を作ることにしました。専用と言っても、いつもの全力な感じではなく、手作り感満載のゆるいも

※1:YouTuber……YouTubeに動画を投稿するクリエイターのこと。

KeyWord キーワード解説
“マックスむらい”は“フルスペック”でもある

Style 配信スタイル
ありのままの姿を見せて配信しています

動画を編集せず、そのまま配信するのが、むらい氏のスタイル。『パズドラ』の難関ダンジョンでつぎの一手を考えるときなどは、数十秒間にわたって沈黙が続くこともあるが、それもそのまま。むらい氏の代表的なセリフのひとつである「参ります！」は、動画を“ながら観”する人への、「いまから注目してね」という合図として生まれたそうだ。また、“カメラ目線で話さない”、“複数人が動画に出演する”といった、YouTubeの動画でのセオリーを無視した制作方法を取っているのも特徴と言える。

のを片手間に撮る予定だったのですが、いざ初めてみるとビックリで。と言うのも、**何十万人いたニコニコ動画の視聴者がそのままYouTubeに来ると思ったら、YouTubeではぜんぜん視聴者層が違っていたんです。**それなら、YouTube用に動画を新たに作るべきだと、考えかたを変えて本格的に作り始めました。

―― YouTubeでも人気チャンネルとなりましたが、その秘訣は何でしょうか？

むらい　物量で押し切りました(笑)。**“半年でチャンネル登録者数50万人。動画のアップロード数500本”という目標を立てて、ひたすら動画をアップロードし続けましたね。**

―― 半年で500本だと、1日に約3本というペースを毎日続けることになります。よくこんな目標を立てましたね。

むらい　それくらいやらないと、すごいと思われませんから。YouTubeの実況動画では、すでに多くの人が参入していたので、私たち新参者が1日1本動画をアップロードした程度では、手応えは得られないだろうなと。**インターネットにおいては、“量は質に転化する”というのが私の哲学で、**どんなにクオリティーが高いものを作っても、量がなければインターネットの世界のチリにしかならないと考えています。だから、クオリティー重視ではなく、あくまで何本動画を作れるか、本数を追求しました。結果、当初の目標よりも速く、5ヵ月でチャンネル登録者数50万人＆動画アップロード500本を達成できました。

―― 500本以上動画があると、全部は観てもらえないという心配はなかったのですか？

むらい　じつは私自身、ユーザーにすべての動画を観てほしいとは考えていません。たくさんある中から、**自分の観たいものだけを観てもらえればいい。**そのためには、あらゆるユーザーのニーズに応えられるように、パズル、アクション、ホラーなど、ひと通りのゲームジャンルを揃えることに気を配りました。動画500本というのは、“量はたくさんあるから、ここから好きなものを選んで観てね”という、私からの強いメッセージなのです。

―― ニコニコ動画とYouTubeの両方で、異なる動画を制作、配信するとなると、作業的にも時間的にもたいへんだったのでは？

むらい　はい。正直、かなりたいへんでした。作業自体は楽しかったですし、視聴者が喜んでくれるので、やり甲斐は感じていたのですが、私の本業はあくまでAppBankの社長ですから、自然と睡眠時間を削る方向になりましたね。しかも、毎週放送したとしても、会社の事業として見れば、売上や利益は皆無。社長が率先して、毎週赤字を作っているんです。このままでは会社として続かないので、どうやってビジネスに変えていくかを、今年の5～6月くらいまで模索し続けていましたね。

―― これまでのお話の通り、動画配信はビジネスありきではなかったですしね。

むらい　“新しいことは何でも挑戦しよう”がAppBankの方針で、挑戦するときは、売上や利益を考えず、それを“やるべきか否か”で判断することにしています。ただし、手応えを感じたら、当然ながら、さらに時間をかけることになりますよね。そのときに初めて、ビジネスにする方法を考えよう、続けたいならビジネスにしよう。この考えかたが、会社の共通認識になっています。

―― 現在は、動画配信によって利益が出ているのでしょうか？

むらい　**YouTubeの“マックスむらいチャンネル”が軌道に乗ってから、当社が経営しているAppBankストアの売上が3割から4割は伸びました。**グッズ紹介も動画で行っていたのですが、動画でAppBankの知名度や親近感が上がったことも、大きな要因だと見ています。

みんなが求めるなら見せてやる これがつぎの一手や――!!

―― 今後の展開について教えてください。

むらい　私は14年以上インターネットビジネスに関わっているのですが、**動画というプラットフォームほど、ユーザーからのレスポンスがリアルタイムで、かつ大量に投下でき、さらにユーザーとキャッチボールのリズムが圧倒的に速い媒体は、ほかにないと実感しています。**そのスケールの大きな動画を使い、いろいろなことをやりたいですね。ゲームも重要なコンテンツですが、ゲームだけで観てもらえる視聴者の数は、いつか頭打ちになると思っています。ですから、他ジャンルの動画も精力的に増やしていきたいと思います。

―― 富士登山を生中継したり、ジェンガで遊んだりした動画もありますが、そういったものを増やしていくのでしょうか？

むらい　私自身、好きなテレビ番組がいろいろあるように、YouTubeやニコニコ動画を観ている人たちも、同じように好きな番組やジャンルの幅が広いと思うんですよね。そうした嗜好の数々を、私たちの作った動画で満たしていければと。ゲーム実況だけで動画配信のムーブメントを終わらせるのはもったいない。たくさんの動画を作り、「マックスむらいは何がしたいの？」、「AppBankって何屋なの？」と皆さんが思うような予想を覆すことを、つねにやっていきたいと考えています。ゲームだけに収まりきらない、マックスむらいのこれからの動向にご期待ください。



マックスむらい
http://www.youtube.com/user/TheMaxMurai



実況者インタビュー②

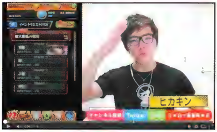
HIKAKIN（ヒカキン）

HikakinGames チャンネル登録者数 ▶ 117万5231（2014年10月30日現在）

ゲーム実況にはもっと力を入れていきたいと思っています

プロフィール
YouTube上のチャンネル登録者数は約450万人、総再生回数は13億回を超える、日本を代表するYouTuber。ヒューマンビートボックス（※1）やゲーム実況など多彩な動画を投稿。

番組情報
●HIKAKIN(YouTube) ●HikakinTV(YouTube)
●HikakinGames(YouTube) ●HikakinBlog(YouTube)



何が起こったのかわからなかったビートボックス動画の伸び

── HIKAKINさんは、ずいぶん古くから動画投稿をしていらっしゃいますね。

HIKAKIN　そうですね。最初は高校3年生のころだったので、2007年からです。当時、僕は"ヒューマンビートボックス"にハマっていたのですが、研究のために海外のパフォーマーを観ようと、まだ日本では浸透していなかったYouTubeにたびたびアクセスしていたんです。サイトはまだ英語表記のみで、「日本からも投稿できるかな？」と思って試してみたら、うまくいって。

── ブレイクのきっかけとなった『スーパーマリオブラザーズ』のヒューマンビートボックス動画は、約2700万再生（2014年10月現在）ですね。

HIKAKIN　当時は、それまでの動画の中でいちばん伸びてくれるといいな、くらいの気持ちでした。『マリオ』の魅力は万国共通ですし、音楽も耳になじんでいるので、いろいろな人に観てもらえるかなと思ったら、予想以上で。

── 動画が伸びるまでの期間は？

HIKAKIN　正直、どう拡散されていったのかはわからないです。投稿した時点で、ほぼ海外の人でしたが、数千人くらいが僕のチャンネルを登録してくれていて。夕方に投稿して、朝起きて、「なんか、再生数の伸びがいつもと違う？」と。当時はスーパーで働いていたのですが、休み時間に再生回数を確認するたびに「あれ？」と驚きました（笑）。その日は会社の飲み会だったのですが、テーブルの下でケータイをコッソリ見ながら、「やべぇ、早く帰りてぇ！」ってビビっていましたね。

── そういう経験は稀有だと思います（笑）。当時はどんな生活をされていたんですか？

HIKAKIN　とことん地味で、節約生活をしながら月に1、2回ライブをしていました。そのころは動画を仕事にできるとは思っていなかったし、月に1本投稿できればいいかなあって。

── ゲーム実況をされるようになったのは、『マリオ』の動画がきっかけなのでしょうか。

HIKAKIN　いえ。ゲーム実況は2013年の10月から始めたんです。HikakinTVという、日常のおもしろいものを紹介するチャンネルで、だんだんアプリなどを扱うようになってきて。当時好きだった『チャリ走』というアプリのプレイ動画を撮って投稿したら、すごく再生数が伸びたんですよ。それで、これはやったほうがいいと思いました。YouTuberの中でひとりだけとんでもなく抜きん出て人気のある、PewDiePie（ピューディーパイ）さんの動画ジャンルもゲームだったというのもあります。当時は、ゲーム実況者としてキャリアを積んだYouTuberさんがたくさんいらっしゃったんですけど、僕みたいにある程度YouTubeでの投稿をやってきた人間が突然ゲーム実況を始めるっていうケースは、ぜんぜんなかったんです。

── だからこそ、やってみようと？

HIKAKIN　はい。ゲームは僕も好きですし。ある程度構想を練って、満を持してやってみたら、みんなすごくいい反応を返してくれて。でも、「オマエが入ってくんなよ」みたいな声も、一部にはありましたね（苦笑）。

より多くの人が遊ぶゲームを優先的に実況していく

── ゲーム実況で最初に投稿した動画は、どのゲームを取り上げたのでしょうか？

HIKAKIN　『Potatoman Seeks The Troof』というゲームでした。PewDiePieさんも取り上げていたし、誰が見てもわかりやすい、シンプルな横スクロールのアクションゲームだったのですが、これがまた難しくて（笑）。ただ、その"無理ゲー感"がウケましたね。

── 取り上げるゲームを選ぶ基準は、ルールの明解さや、おもしろさを共有できるかどうかを重視しているのでしょうか？

HIKAKIN　基準ということで言うなら、いま日本でより多くの人が楽しんでいるゲームを選んでいます。そうすれば、当然動画を楽しめる人も多いはずですから。話題になっていたフリーゲーム『青鬼』の動画もすごく伸びましたし、その後はやっぱり『パズドラ』。知ったときにはすでに流行っていましたが、触れたことがなくて。でも、『パズドラ』動画がすごく伸びているのを見かけて、やってみようかと。それで遊んでみたら……。

── おもしろかったんですか？（笑）

HIKAKIN　めちゃくちゃ（笑）。1本目の動画を上げたらフレンド希望コメントが寄せられ、動画のコメント欄が『パズドラ』のIDで埋め尽くされました（笑）。そうした実感から、『パズドラ』はすごいゲームだと確信しました。いまは、めっちゃやってます！

── HIKAKINさんが『パズドラ』や『モンスターストライク』、『スマブラX』を選んでいるのは、たくさんの人が遊んでいるからなのですね。

HIKAKIN　やっぱり、人気タイトルをプレイすれば、楽しんでくれる人も多くなると思うので。もちろん、自分が楽しくないと動画投稿

※1：ヒューマンビートボックス……自分の声でドラムやベース、レコードのスクラッチ音などを表現し、DJのような演奏をすること。

KeyWord キーワード解説
原点となったヒューマンビートボックス

ドラムやベースなどを発声だけで表現するパフォーマンス。これをYouTubeで発信し、HIKAKIN氏の名は世界に知られた。最近では映画『アナと雪の女王』の、『Let It Go』の動画が人気。



←Daichi氏とふたりでパフォーマンス

Style 配信スタイル
自分の表情ありきの実況

HIKAKIN氏は、合計で4つの配信チャンネルを持つ。このうち、自身がおもしろいと思ったものを取り上げるHikakinTVが毎日19時更新。ゲーム実況のHikakinGamesはほぼ毎日更新で、多くて日に3本の動画を公開することも。動画の特徴は、発信したい物事に対し、つねに自分の表情で視聴者にリアクションを見せていくというもの。表情が歪んだ“変顔”をすることも多いが、HIKAKIN氏の体を使った表現は、ヒューマンビートボックスのパフォーマンスの延長線上にあるものだろう。

は続かないので、実際に遊んでおもしろいと思ったタイトルをプレイしています。最近は『マインクラフト』もすごく好きで、やっています。

――そういえば、『グランド・セフト・オートV』なども実況されていましたね。

HIKAKIN　あのゲームは、少し過激な部分もあるので、お子さんにはよくないかと思い、取り上げるか迷いました。ただ、リクエストがすごく多かったので、過激なシーンを控え、パート10くらいまで動画を作りました。でも、いまだに『マインクラフト』と同じくらい、リクエストが多いんです。『マインクラフト』と『グランド・セフト・オートV』は、そのうち復活させようかなと思っています。

人気の動画を研究して いいところを取り入れる

――HikakinGamesは、どういう層に支持されていると自己分析されていますか？

HIKAKIN　ゲーム実況を始めてから、小学生くらいの若年層のファンが多くなったと感じますね。初めて握手会をしたときは、中高生がたくさん集まってくれました。

――HIKAKINさんが運営するチャンネルのうち、HikakinTVとHikakinGamesの視聴者層は、ある程度共通しているのでしょうか？

HIKAKIN　正直、自分でも把握しきれていないのですが、HikakinTVのほうが断然登録者数が多いです。それで、TVのほうの3割弱が女性視聴者。Gamesの女性視聴者の割合は、たぶん2割程度じゃないかな。

――HIKAKINさんの動画は、どういうところがウケていると思いますか？

HIKAKIN　自分以外の、人気の実況動画をたくさん観るのですが、皆さんすごく編集が凝っていますよね。あとは、『マインクラフト』のプロや、マックスむらいさんのような、ひとつのゲームを極めている人も人気です。だけど、僕はいろいろなことをやりたくて。ゲームが下手でも楽しくやっている……本当はうまくなりたいんですけど(笑)、観てくれているみんなと同じようなレベルで平凡にゲームを遊ぶ姿を、隣りで眺めている感覚で楽しんでもらえるといいなと。だから、あまりガチな攻略をしていくつもりはないですね。

――ズバリ、若年層や女性の支持を得られる秘訣とはなんでしょう？

HIKAKIN　もともとやっていた、ヒューマンビートボックスというパフォーマンスの影響は、少なからずあると思います。あとは……正直、よくわかりません(苦笑)。あまり専門用語を使わず、わかりやすい言葉で話すことは意識しています。それはHikakinTVでも、HikakinGamesでも同じスタンスですね。

――動画を作るうえで、心掛けていることは何かありますか？

HIKAKIN　それはゲームによって変わります。『パズドラ』なら、“ゴッドフェス”のような、みんなで盛り上がれるイベントは必ず押さえますが、自然体で遊びたいので、「ここで失敗したらウケるかな」という演出はしたくありません。HikakinTVも、その場のノリで作っていますね。外出のついでに雑貨屋に寄り、おもしろいものを買ってストックしておく。動画は毎日更新すると宣言していますから、ネタのストックがないと困るんです(苦笑)。

――HIKAKINさんは、動画にご自身の姿をワイプで差し込んでいますが、このスタイルになった理由はなぜでしょう。

HIKAKIN　僕は、人気の動画をつねに研究して、人気の理由を考察しています。先ほどのPewDiePieさんも、どんな動画でも、ワイプで顔を出しているんですよ。しゃべりが本当にうまくて声も癒し系だったら、声だけでもイケるかもしれませんが、僕は顔の表情が大事だと考えています。ホラーゲームとかなら、なおさらですよね。だからと言って、大げさにリアクションしているわけではないのですが、怖くなって自然にリアクションを取ってしまうくらいに、ゲーム音のボリュームを上げてプレイしていたりはします。

――HIKAKINさんにとって、PewDiePieさんはどんな存在ですか？

HIKAKIN　いやぁ、じつは彼とは同い年なんですよ。シンガポールでお会いしたことがあるんですが、すごくシャイボーイで。動画ではあんなにしゃべるし、すごい人なのに、目立たない服装でご飯を食べていたりして。そういうところが、なんか好きなんです。華やかに着飾っている人より魅力があるし、すごいなあって、いつも思っています。

本気でいろいろやりたい 欲張りたい時期

――最近、ゲーム実況というジャンルに注目が集まっていますが、ご自身の環境はここ数年で変わりましたが？

HIKAKIN　ゲーム実況が当たり前になる時代が急速に来ているのだろうなと感じています。最初のうちこそ、「そんなことしていいの？」という空気がありましたが、1年単位でどんどん変わっていっていますよね。

――今後の活動としては、ゲーム実況により注力されていくのでしょうか？

HIKAKIN　僕としては、けっこう力を入れたいと思っています。HikakinTVは、長年やってきているので、いちばん大事にしているところはあります。でも、HikakinGamesも、始めて1年でHikakinTVに並ぶ人気になりました。だから、こっちはこっちで本気で取り組みたい。欲張りたい時期なんです(笑)。



ゲームは自然体で遊ぶことを心掛けています

HikakinGames
http://www.youtube.com/user/HikakinGames

実況者インタビュー③

赤髪のとも（あかがみのとも）

赤髪のとものゲーム実況チャンネル!! チャンネル登録者数 ▶ 65万4380（2014年10月30日現在）



友だちとワイワイ楽しむ感覚です

プロフィール
YouTubeにて約65万人ものチャンネル登録者数を持つゲーム実況動画投稿者。マンガ『ONE PIECE』の登場人物と好きな色である赤、本名の「とも」を組み合わせた活動名を名乗っている。

番組情報
- 赤髪のとものゲーム実況チャンネル!!（YouTube）
- 赤髪のともの実写動画チャンネル!!（YouTube）
- YouTube Live（YouTube）



ドンチャン騒ぎが楽しくて気づけば5年が経ちました

── どんなきっかけでゲーム実況をスタートさせたのでしょうか？

赤髪のとも（以下、**とも**）　もう4～5年前になりますが、すでにニコニコ動画でゲーム実況というジャンルがあったので、それを観て自分もやってみたいなって思ったんです。友だちとオンラインゲームを遊びながらゲームの実況をするいまのスタイルは、そのときから変わっていません。

── 複数人というのは特徴ですよね。

とも　当時は、複数人でひとつのゲームの実況をしている人って、僕の知る限りはいなかったんですよ。だから、これは新しいんじゃないかと思って。銃で撃ち合うゲームとか、血が出るような殺伐としたゲームも、みんなでドンチャン騒ぎをしながらやれば、すごく楽しくなるんですよね（笑）。

── 現在の活動頻度はどのくらいですか？

とも　1日2本、18時と19時半に投稿しています。あとは毎週日曜日の夜に、ラジオ放送のような感じでYouTube Liveをやっています。

── 毎日動画を投稿するのは、すごくたいへんなことではありませんか？

とも　どうなんでしょう（笑）。僕の場合はずっと続けていることなので。動画の編集も、始めと終わりだけ丁寧に切って、それ以外はほぼそのまま出すので、それほど手間ではないですね。「みんなで遊ぶから、ちょっと撮影させて」みたいな感じでやっています。

おもしろいと思ったゲームをありのままに届けたい

── ライブ感を重視されていますが、収録ではリテイクが出たりするのでしょうか？

とも　ありのままを流しちゃっています。オープニングムービーなどは何度も撮り直すのですが、本編はそのまま垂れ流しです（笑）。いっしょにやってくれるみんなも、撮られていることを意識していませんね。撮影していないときでも、雰囲気は変わらないんです。

── カメラが回っていると、意識してしまって言葉が出なくなることもありますから、それはある種の才能ですね（笑）。

とも　最初のころは、「いまから撮影します」って言うと、みんながピタッと黙ってしまっていたんですよ（笑）。だけど、いまはもう「早く撮りなよ」って。「おもしろいこと言うの、待ってるから！」というように、場慣れした感じになりました（笑）。ずっといっしょに配信している仲間なので、リアルの友人よりも、会話の量はたぶん圧倒的に多いです。

── ともさんは、ワイプ画面で自分の姿をゲーム動画に組み入れないスタイルですね。

とも　自分の姿を左下に出しながら『マリオ』を実況したこともあるのですが、そんなにウケなかったんです（苦笑）。うちのチャンネルを観にきてくれている人は、ゲームプレイ自体やちょっとしたおしゃべりを楽しみにしてくれているのだろうと思って。だから、いまの形がいちばんベストですね。

── テロップの効果音、気持ちいいですよね。

とも　「ピンポーン！」とか「ドドン！」っていうやつですか？　あれは、『水曜どうでしょう』（※1）というテレビ番組を意識しています。大好きなので（笑）。音にはこだわっていますが、文字のフォントはこだわっていません（笑）。

── ゲーム実況の動画には、すでにゲーム自体に映像も音もあるので、あまり編集をしないことが多いのでしょうか……？

とも　それは、ゲームによりけりです。たとえば、声優さんの声やBGMがいい作品であれば、いじるところはそんなにありません。一方で、『マインクラフト』のようなゲームに関しては、ゲーム内で出ているのがモノを壊す音だけなので、いじり放題です。いろいろな効果音を入れたり、BGMを流したりしていますよ。『マインクラフト』は、いちばん気を遣って編集をしているゲームですね。

── 現在は『マインクラフト』の動画が多めですが、どんな基準でゲームを選んでいますか？

とも　みんなで遊んで実況動画にしたとき、おもしろいものになると想像できたものを選んでいます。僕たちの場合は、プレイの第一歩から、本筋とは関係ないものを見つけておもしろがったり、寄り道を楽しんだりするので、オープンワールドだったり、自由度の高いゲームを選ぶ傾向がありますね。

── いちゲームファンとしても、ゲームを遊ぶ基準は同じなのでしょうか？

とも　個人的に趣味で遊ぶゲームでも、やっぱりみんなで、ああでもないこうでもないと言いながらオンラインで遊ぶのがいいですね。ひとりでストーリーモードをやるだけでは、ちょっと物足りない感じがします。

※1：水曜どうでしょう……北海道テレビ放送のバラエティー番組。

KeyWord キーワード解説

気心の知れたゲーム仲間

赤髪のともさんの実況に欠かせないのは、なんと言っても“仲間”。複数の仲間と集まってプレイする様子は楽しさを増幅させ、ともさん自身が動画を撮り続ける動機にもなっているのだ。



←友だちの家で遊んでいるかのようなにぎやかさ。

Style 配信スタイル

編集はほとんどナシ! のライブ感

動画のオープニングパートを多少作り込むことはあっても、ゲーム実況はリテイクなし。ぶっつけ本番でそのときに撮影できた動画を、ほとんどそのまま“垂れ流す”スタイルを取っている。実況に参加する仲間のメンツも、収録時間内に都合のいい人が参加するというユルさ。各動画にお題はあるものの、おのおの好きなようにゲームを楽しみながら、肩ひじ張らないトークを展開していく。驚異的なのは、その投稿頻度。ゲーム実況だけで、毎日18時と19時半の2回、動画を公開している。

ナチュラルに楽しむ姿に共感してもらいたい

── YouTubeに投稿しているのはなぜですか。

とも ニコニコ動画などにも投稿したことはありますが、コメントにけっこうきびしいことを書かれるのが怖くて(苦笑)。

── コメントをもらうこと自体は問題ない?

とも そうですね。最近はYouTubeにもすごく人が増えて、ネガティブなコメントをいただくことも多くなりましたが。YouTubeは、投稿者の名前がわかるので、1対1のやり取りができておもしろいんです。そして、それをつぎの実況に反映できますし。そういう面では、ニコニコ動画は意見のぶん投げ合戦と言いますか(笑)。YouTubeのほうが、温かい感じがするんです。それを慣れ合いと言われたらそれまでですけど、それも含めて楽しいです。

── ともさんがいまのようにブレイクする起爆点は、どこにあったんでしょう?

とも 最初は再生回数も少なかったのですが、活動を続けているうちにだんだん増えていきました。ある日、いきなりグンと上がったのは、『モンスターハンター』シリーズのゲーム実況を配信した後です。4人が協力してモンスターを狩るというのは、やっぱりおもしろいですよね。うっかり味方に攻撃を当てちゃって、「ゴメン」なんて言いながら(笑)。観ている人に、僕たちの輪に入っていっしょに遊びたいと思っていただけたのではないかと。

── やり込み動画のようなものよりも、ワイワイ感がウケたと分析されているんですね。

とも そうですね。『マインクラフト』の動画には雑談回みたいなものがあって、ゲームのワールドに入ってはいるのですが、ただ雑談をしているだけのものが、再生回数が伸びたりします(笑)。だから、ゲームといっしょに、僕たちの他愛もない会話を楽しんでいただけているのかなって……。

── ゲームプレイと会話の割合は同じですか?

とも 回によります。ゲームの割合が1、会話が9という極端な回もありますよ。わざわざ『マインクラフト』を起動しなくてもいいんじゃないかっていう(笑)。対照的に、最近始めた『モンスターストライク』では、みんなで育てたモンスターを1体ずつ持ち寄って、強いモンスターを倒すという、ゲームプレイに比重を置いた動画を作ったりもしています。

── 視聴者層は把握していますか?

とも YouTubeでは、男子中学生というか、10代の男子がほとんどを占めています。あとは、高校生も多く観てくれているようです。

── 15歳くらいの人にとって、ともさんは、テレビに出る著名人と同等なんでしょうね。

とも それは……どうでしょう(笑)。

── 視聴者の期待に応えるような番組作りを心掛けていらっしゃるのでしょうか?

とも あんまりしていないです……。『ヨッシーアイランド』の動画は、「昔はこんなゲームがあったんだよ、いまはダウンロード配信されているから遊んでみてね」という感じで、再生回数をそれほど気にせずに、自分が紹介したいから投稿したものですが、やっぱり中学生の心には刺さらないようですね(苦笑)。だけど、僕と同世代の人たちは、「ああ～、懐かしいな」と言って観てくれています。そういう中で、たまに若い世代の人が「ニンテンドーDSでリメイクされていたから、この前遊びました」とコメントをしてくれているのを見つけて、すごくうれしくなりましたね。

── ゲーム実況のほかに、料理や釣りをしている動画も投稿されていますよね?

とも ゲームがいちばん好きですが、料理や釣り、アウトドアも好きなんです。ビデオカメラで撮った動画を投稿するのは、YouTubeではみんながやっていることで、僕が始めても違和感がないだろうと思って。ゲーム実況が好きな人が混乱しないように、もうひとつ実写のチャンネルを作って楽しんでいます。

── サバイバルゲームもやられていましたね。ゲームとは親和性が高いのでしょうか?

とも 高いと思います。FPSが流行っているくらいなので。ゲームで自分が使っている銃を実際のフィールドで使えたら楽しいですよね。

── 実写のほうは、どちらかというと息抜き?

とも そうですね。自分が気の向くままにやりたいことをやってみたり、おもしろそうだと思うことを動画にしています。

ずっと変わらずに楽しさを伝えていきたい

── ゲーム実況というジャンルに注目が集まる昨今、周囲の環境も変わってきていると感じることはありますか?

とも 動画を投稿する人も、観る人も含めて、YouTubeに人が増えてきたと感じています。いままでは、YouTubeよりもニコニコ動画のゲーム実況のほうが勢いがあったのですが、HIKAKINさんなどの動画投稿者がドカーンと有名になったことで、それにつられてどんどん人が多くなってきて、いますごく盛り上がっていると思います。

── 今後のビジョンを教えてください。

とも 今後も変わらず、5年前の自分と同じように、みんなと遊んでいる姿を皆さんに観ていただいて楽しんでもらえればと思います。

── タレントに転身するような展開は?

とも いやー……(笑)。そういうことは、ぜんぜん考えていないです。大好きなゲームを楽しみながら、そのおもしろさを伝えていく実況者であり続けたいですね。

── 最後に。マスクが取り外されて、中性的な素顔が露わになる日は来るのでしょうか!?

とも えー と、どうなんでしょう!? いまのところ予定はないです。恥ずかしいので……。



ゲームの楽しさを伝え続けていきたいです

赤髪のとものゲーム実況チャンネル!!
https://www.youtube.com/user/tomo0723sw

実況者インタビュー④

茸(たけ)

茸(たけ)のYouTube実況ちゃんねる チャンネル登録者数 ▶ 17万7227 (2014年10月30日現在)

「俺の動画を観てくれ!」という気持ちで臨みます



プロフィール
YouTubeにて実況動画を投稿。ニコニコ生放送や公式放送などにも出演。『マインクラフト』の動画で人気を博し、再生回数は50万を突破。ジャンルを問わず、顔出し動画なども投稿する。

番組情報
●茸(たけ)のYouTube実況ちゃんねる(YouTube)
●茸(たけ)の顔出しなんでもちゃんねる(YouTube)



ゲーム実況動画との衝撃的な出会いとは

――ゲーム実況を始めたきっかけは？

茸 学生時代、ゲームのスーパープレイの動画を観ていたのですが、その中に"くっちゃべっている動画"があったんです。『青鬼』というフリーのホラーゲームで、ものすごいスーパープレイをするというわけでもなく、しゃべっているのがおもしろく感じて。もともと目立つのが好きで、ゲームも大好きだったため、僕もやってみたくなりましたが、実際に活動を始めたのはその3年後です。そのあいだ、いろいろな実況動画を観て研究しました。話がうまい人のトークを参考にしたり、動画の編集でテロップや効果音をつけたり。

――まさに、実況動画のいいとこ取りといった感じで吸収していったのですね。

茸 そうなんです！ 当時、学生だった僕は、授業の合間に"実況者ノート"を作って、当時の実況者の特徴をまとめていました(笑)。

――マメなんですね。では、茸さんご自身が実況を始めたときはどうでした？

茸 最初からいきなり再生数が伸びたということはなく、1年目くらいは再生数が3ケタまでいけば「Yes！」って思っていましたね。でも、3ケタなのはPart1だけだったり(笑)。そのころは、mixiの実況者のコミュニティーに入って意見を交換し合っていました。友だちの実況者は、「誰かが観てくれればいい」なんて言ってましたが、僕は最初から「俺の動画を観てくれー！」という気持ちでした。

乗り越えた再生回数10000回の壁

――転機となったのはいつごろでしょうか？

茸 飛躍したのは『マインクラフト』でしたね。初めて10000回再生されたんです。じつは、『ずるずるさん』というフリーゲームでの実況で、初めて再生1000回を超えていたのですが、そのときに「こんな感じでやれば1000回いけるんだ」と、手応えがつかめて。以降は、『ずるずるさん』の動画を上回るように改善していきました。もちろん、『ずるずるさん』以前に積み重ねた経験もあったと思います。なるべくたくさん動画をアップして、検索に引っかかるように、そして登録してもらえるようにがんばりました。数が多くないと、箸にも棒にも引っかからないと思いまして。最近、僕のところに、「どうやったら有名になれますか」と相談に来る方がいるのですが、話を聞くと、やはり動画の数が少ないんですよ。僕が実況を始めたころ、すでに実況されていた先輩方は、月に何十本というゲームをプレイしていましたし。とにかく、自分の存在を主張する動画の絶対数が多くないと、再生回数や知名度は上がらないと思っています。いくつかシリーズを作って、自分の中でもいろいろと勉強していくことが大事ですね。

親子で観ているケースも！ 幅の広い視聴者層

――『マインクラフト』で実況者として広く知られるようになっていき、現在ではどのような活動をされていますか？

茸 最近は、公式放送などに出させていただくことが多いので、一時期に比べて動画の本数は減っているのですが、収録でいっぱいしゃべらせていただいているので、自分としてはハッピーです。でも、昔から観てくださっている方もいるので、この先もゲーム実況を続けていきたいと思っています。

――視聴者はどのような方が多いですか？

茸 やっぱり学生さんが多いと思いますね。それも、小学生、中学生から高校生だったり。僕は、ゲーム実況者の中では比較的若いほうなので、同世代のような感覚で、観てもらいやすいのかなと思っています。

――若い方が中心なんですね。

茸 じつは、親子で観ているという方もいて。小学生の娘さんから、「お父さんといっしょに観ています」というコメントをいただくこともあるんです。でも、そう言われると何だか緊張しちゃいますね。反対に、お父さんから、「子どもといっしょに観ている」というコメントを送っていただいたこともありました。こういうのも励みになりますね。

――それは驚きますね。茸さんは、ゲーム以外の動画も投稿されていますが……。

茸 そうですね、散髪する動画とか(笑)。ゲームだけではなく、何でも好きなことを動画にしていいんだと思って作っています。でも、僕を観ていただけてうれしい反面、ゲームも楽しんでほしいという気持ちもあります。やっぱり、ゲームがいちばん好きなので。

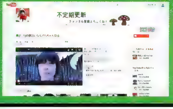
――ちなみに、作品を選ぶ基準はありますか。

茸 いま取り上げている『妖怪ウォッチ2 元祖/

KeyWord キーワード解説

目立つのが大好き! 楽しませるのも大好き!!

茸(たけ)さんの動画がファンを惹きつけるのは、彼の根底にある"アピール欲"によるところが大きい。動画には皆を楽しませたいという、特大のサービス精神が込められているのだ。



顔出しの実写動画用チャンネルも好評配信中。

Style 配信スタイル

3年間の研究の賜物! 技アリ編集

学生時代の3年間、片っ端から実況動画を観まくり、その妙技を身に着けたという茸さん。基本はゲーム映像と音声による演出だが、その編集は凝っている。場面の移り変わりにアイキャッチのシーンを入れたり、テロップやBGM、効果音などもうま[illegible]。トークの言い回しでも、上手な実況者を参考にした部分があるそうだ。また、実況動画をよく観る人なら聞いたことがある、特徴的な言い回しが散りばめられたハイブリッドな回もあるとのこと。よく聴いてみよう。

本家』や、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』は話題性もありますが、自分が楽しめるものがいちばんかなと思います。

ブレイクしたきっかけは全裸の村人!?

── 代表作とも言える『マインクラフト』についてはいかがですか?

茸 『マインクラフト』は、友だちに誘われて始めたのですが、とりあえずマイクを通してプレイしてみたところ、いい具合に自分の力が"抜けて"きました。それまでの実況は、自分の中で企画を練っていたんですが、『マインクラフト』は、自然とうまいことハマって。あの動画は僕の中でも思い入れのある作品です。自然体で楽しめたのがよかったのかも。

── 『マインクラフト』は、主人公がただの村人という設定が印象的ですね。

茸 じつは、誰も村人として村を作っていくという設定では実況していないということに、事前の調査で気づきました。僕の村人は素っ裸なんですけど、裸のキャラクター自体はすでにいらっしゃったみたいです。葉っぱ1枚だったり、パンツ1丁だったり。で、**僕は全裸で**。あ、でも靴下は履いています。

── なるほど、自然体ということで……。

茸 裸族ですね(笑)。そういえば、実況者さんは、絵師さんにアバター代わりのようなイラストを描いていただくことがあるんですけど、僕の場合、皆さん全裸のキャラクターを描いてくださいます(笑)。

── 全裸は茸(たけ)さんの象徴になりましたね。ちなみに、"茸(たけ)"という名前の由来は?

茸 本名からきています。いろいろカッコイイ名前も考えたのですが、呼ばれたときにパッと反応できるほうがいいと思いました。ふだんも、タケと呼ばれ慣れているので、じゃあ漢字だけ変えてみようかなと。茸(キノコ)の茸の字を選んだのはのは、絵を描いてもらうときにキノコなら絵にしやすいかなと考えて。

── ゲーム実況を始める前から、描いてもらう絵のことまで考えていたのですか(笑)。

茸 でも、誰もキノコで描いてはくれないですね(笑)。**みんなスッポンポンの絵です**。そこにキノコを描いてくれたりしたら、より卑猥なことになっちゃいますし(笑)。

── 配信で意識していることはありますか?

茸 話の持っていきかたなどは、いままで観てきた実況者の皆さんから少しずつ学んでいます。映像や音声、配信形式などに、すごくこだわっているわけではないのですが、顔出しの動画はあまり撮りません。顔出しにすると、ひとつ困ったことがあるんです。いつも僕の部屋で実況をしているので、部屋も映っちゃうんですよ。僕の部屋が汚くて……。片づけられないタイプなんです(苦笑)。

── そこですか(笑)。

茸 そんな部屋のことも、視聴者の方にイジられたらネタになるので、それはそれでおもしろいのですが。でも、僕としては、**「このゲームはこんなに楽しいんだよ」と、ゲームを見せたいので**。ついでに、そのゲームを楽しんでいる僕も見てほしいというか、話を聞いていただきたいと思っています。もちろん、ホラーゲームなどで、表情もいっしょに映して「ウワーッ」と驚く様子を見せるのも楽しいと思います。でも、せっかく怖いシーンなのに、部屋が汚いのが気になったら、雰囲気ブチ壊しですね。コメントに「怖いなー。にしても、お前の部屋汚ねえぞ」って書かれでもしたら、全部持っていかれちゃいますもんね(笑)。

実況の時代が来たことでいままで以上のものを目指す

── 最近、ゲーム実況を取り巻く環境が変化しつつあることを、どう捉えていますか?

茸 ゲーム実況は、ちょっと前まではアンダーグラウンドでやってきたようなコンテンツですよね。先人の方々や、僕もやってきて、いま文化として花開いて取り上げられるようになってきました。やはり、以前に比べると、とても実況をやりやすい環境になったと感じます。目立ちたがり屋の僕としては、話題になればなるほど、「ヨシッ!」とうれしくなりますね。最近では、東京ゲームショウ 2014で、ニコニコ動画さんがゲーム実況ブースを出展したことも大きいですね。名立たるイベントで実況できて、そこへいろいろな方が観に来る。これが確立されたのが、すごく大きな一歩だと感じました。僕も、いままでやってきてよかったなと思いましたね。

── 確かに、規模感が大きくなりましたね。

茸 いま、ゲーム実況は上り調子で、僕としても、ちょうどいい湯加減のところに浸かっている感じです(笑)。ですが、ここで慢心しちゃいけないんですよね。**我々は、いままで以上のものを出していかないと**。先んじて実況をやってきた人たちを見て、いまの僕があるように、これから始める人のためにも、先陣を切るというか、よりよい環境にしてあげられたらいいですね。最近では、"将来の夢はゲーム実況者"という子もいるそうですから。

── ゲーム実況者は身近なヒーローになりつつあるかもしれませんね。では、最後にご自身の今後の展望をお聞かせください。

茸 ゲームを取り上げた番組に出させていただくことは、僕にとってもプラスでうれしいことです。最近は、「このゲームを動画にしてください」と依頼されたりすることも出てきました。**改めて仕事なのだと思うと、やる気もさらに湧きますね**。今後も、そういう仕事がもっと増えていったらいいなと思います。



実況者インタビュー⑤

ひげおやじ

実況者と“友だち”になってから本番へ！



プロフィール
番組ディレクター兼ニュースサイト“ガジェット通信”副編集長。ニコニコ動画公式の長時間実況番組を多数手掛ける。YouTubeにて展開中の“GACKTなゲーム!? ガメ先手ル！”にも参画。

番組情報
●ひげおやじの秘密小屋(ニコ生)



独自のディレクション術で実況者の魅力を引き出す

―― ゲーム実況を行うようになったきっかけを教えてください。

ひげおやじ(以下、**ひげ**) 初めてゲーム実況に関わったのは、2012年に実施した『DARK SOULS(ダークソウル)』(以下、『ダークソウル』)の60時間ぶっ通し生放送ですね。ゲーム実況自体はそれ以前からありましたが、当時は権利問題に関してグレーな部分が多く、メーカー公認の実況というものはほとんどなかったんです。ところが、フロム・ソフトウェアさんから許諾を得て放送した『ダークソウル』の番組を放送したところ、ものすごく大勢の方に視聴していただいて。この放送以降、**ゲーム実況を正式に認めてくれるメーカーさんが徐々に増えてきて、動画配信をしやすくなった印象があります。**

―― 60時間放送はたいへんだったのでは？

ひげ 自分はディレクターという立場なので、60時間中59時間、現場にいました。放送中、1周目は37時間ほどでクリアーできたのですが、残り23時間をどうしようと焦る場面もありました。でも、クリアーしないことには終われないので、最後のほうは全員、ほとんど無言でプレイに集中しました。延長の末になんとか2周目をクリアーしたときは、**みんなで一斉に立ち上がって大盛り上がりでしたよ。**あの感動はいまも忘れられないですね。

―― ゲーム実況の大きな壁となりそうな権利問題は、どのようにして解決したのですか？

ひげ 『ダークソウル』に関しては、もともとフロム・ソフトウェアさんから「何かおもしろいことはできませんか？」という相談をいただいていまして。そこで、**せっかく自由に使えるのなら実験的なことをしてみよう、**という話になり、長時間生放送を行うことにしたんです。とはいえ、ニコニコ動画の運営側はかなり心配されていたようで、時間を短縮するように言われていました。しかし、企画を立ち上げた西村(にしむら)君(60時間生放送の立案者である西村博之(にしむらひろゆき)氏)の、「この放送がテストになるね」というひと言が決め手になり、実現しました。

―― 60時間の生放送を実施したことで、何か変化はありましたか？

ひげ 放送が終わった直後に、ドワンゴさんから、公式のゲーム実況放送をシリーズ化しましょうというオファーをいただきました。一時期は、毎週土曜日に24時間実況を行うなど、かなり無茶もしましたが、メーカーさんに興味を持っていただき、ゲーム自体のプロモーションにつながることを理解してもらえたのが、いちばん大きな変化だと思っています。

―― 最近では、“実況番組の仕掛け人”としての活動も増えてきているそうですね。

ひげ 実況者に連絡を取るための窓口として、声をかけていただく機会が増えましたね。あと、知名度が高まったとはいえ、ゲーム実況はまだまだ狭い世界です。そのため、具体的に概要を説明してほしいという理由で、いろいろなところに呼ばれるようになりました。

―― 演出をする際に心掛けていることや、おもしろくするためのコツはありますか？

ひげ 心掛けているポイントはふたつありまして、まずひとつは、積極的に声を出して介入すること。そしてもうひとつは、**実況者と仲よくなってから本番に臨むことです。**ひと口に実況者といっても、“ここを押せば、この人はもっとおもしろくなるはず！”というポイントは、ひとりひとり異なりますよね？ 彼らとの関係が深くなるほど、そういった部分が見えてくるので、僕はガンガン前に出て、彼らの魅力を引き出すようにしています。

―― ゲーム実況について、ひげおやじさんは今後どう関わっていくつもりでしょうか？

ひげ さまざまなメーカーさんが続々と参入し始め、**ゲーム実況がつぎのステージに進んでいることをひしひしと感じています。**これまでできなかったようなイベントが実現可能になり、実況者のさらなるパフォーマンスも見られるようになることが、ひとりのゲームファンとして非常に楽しみですね。それを受けて、いままではゲーム実況を見て楽しむ側だった人たちが、自身でも実況動画をアップするようになり、コミュニティーがさらに活性化することにも期待してきます。そうして出てきた新たな実況者たちと、いつかいっしょに番組を作りたいですね。そのときはディレクターとして、最前列の席でゲラゲラ笑いながら、ゲーム実況を楽しませてもらいます。



最前列で大笑いしながら実況を楽しみたいですね

ひげおやじの秘密小屋
http://com.nicovideo.jp/community/co7201

自分がおもしろいと思うゲームしか遊ばない！



プロフィール
ゲーム実況者。おもにYouTubeでホラーゲームなどの動画配信を行う。YouTubeのチャンネル登録数は12010人（※）。名前の由来はマンガ『ジョジョの奇妙な冒険』にあやかろうと、本名を一部を重ねて"たくたく"にしたのだとか。

※データは2014年10月29日時点のものです。

視聴者と作品を共有する感覚を大事に

――ゲーム実況を始めたきっかけとは？

たくたく　いまから4～5年前になるのですが、ほかの実況者さんのゲーム実況動画を観て、「俺にもできるんじゃないかな？」と思って始めたのがきっかけです。最初はPCのフリーゲームを作者さんの許可をもらって遊んでいたりしましたが、チャンネル登録者がつくまで3ヵ月ほどかかりました。でも、たったひとりでも配信を観てくれているのがうれしくて。実況を続けられたのは、共感してくれるコメントが増えてきたからですね。

――配信する際に心掛けていることはありますか？

たくたく　自分がおもしろいと思うゲームしか遊ばないことです。売れていて話題性のあるゲームでも、心から楽しめないと、それが視聴者の皆さんにも伝わってしまうと思います。僕は、ふだんホラーゲームと育成ゲームをメインに配信していますが、その中でもなるべく新しいものをやるように心掛けています。じつは昔の作品は検索されづらく、なかなか観てもらえなくて……。

――そうなんですね。ちなみに、たくたくさんのおすすめのホラーゲームは何ですか？

たくたく　物語的にも演出的にも美しいと思ったのが、『魔女の家』というフリーゲームです。スーパーファミコンのようなドット絵の映像表現ですが、世界観がとても美しくて。僕のゲームの原体験は『バイオハザード』や『スウィートホーム』なので、こういった謎解きがあるホラーがしっくりくるんです。

――では、ゲーム実況を取り巻く環境の変化をどう思われますか？

たくたく　人気のゲームバラエティー番組『ゲームセンターCX』のゲーム実況が広がり、実況者が群雄割拠しています。"実況"がひとつの番組ジャンルになりつつあると思います。

――今後の展望をお聞かせください。

たくたく　ゲームを心から楽しむという基本スタイルは変えずに、皆さんとのつながりを広げていきたいです。視聴者さんといっしょに遊んだりして、さらに輪を広げるお手伝いができればいいですね。

楽しいからこそ真剣に打ち込める！



プロフィール
プロゲーミングチーム。スポンサーと契約し、クオリティーの高いプレイ動画をライブで配信。YouTubeやニコニコ動画などにも動画を投稿している。

うまさで魅せるプローゲーマー集団

――まずはチームについてお聞かせください。

江尻勝（以下、江尻）　5人1チームで、メンバーが配信をしています。私たちが売り込んだ形ですが、スポンサーさんにチームの活動を全面的にバックアップしていただいています。タイトルはFPSを主軸に、メンバーが興味を持った作品をそれぞれ配信していますね。

江尻　メンバーは、レギュラーが2部門で10人、全体で15人ほど。動画チャンネルを始めて半年くらいですが、定期的にスーパープレイの動画をアップしています。配信時間を合計すると、月に100時間ほどかと思います。

――集団での活動の利点やたいへんさは？

江尻　利点は、5人いるからこその臨場感が出せることですね。白熱すると、視聴者もコメントが止まるほどで。

SHAKA　自分たちは、ゲームのうまさでアピールしている部分が強いですから。

江尻　そんな中でも、みんな楽しくやっているよね。RobiNは、ムードメーカーなんですよ。

RobiN　やっぱり"楽しくやって勝つ"のがいちばんかなと。空気作りを大事にしています。

江尻　たいへんなところというと、僕たちはスポンサーさんの名前を背負って大会に出ますから、ヘタな結果は出せないことですね。

RobiN　これまで築き上げたものが崩れてしまうので、大会で負けることは許されません。

SHAKA　それと、5人揃って練習するときも気が抜けないですね。対戦相手に「この程度か」と思われないように、いつも本気です。

江尻　プレッシャーがかかった状況なのに、なぜやるかというと、ゲームが楽しいから。だからこそ真剣に打ち込めるんですね。

――では、最近の環境の変化に思うことは？

江尻　ここ数年の動画の効果はすさまじいですね。ゲームをなぜ始めたかと聞くと、「動画を観たのがきっかけ」という人もいたりして。

――今後の展望をお聞かせください。

江尻　見せかたなど、テクニカルな部分も考えていきたいですね。僕らの認知度はまだ低いので、ファンの方が増えるとうれしいです！

たくたく ゲーム実況 チャンネル2
https://www.youtube.com/user/takutakuzikkyou2/

DeToNator Channel
http://www.youtube.com/user/detonatorCH

夜中なのにテンションが高いって言われます(笑)

実況者インタビュー⑧

だいだら



プロフィール

ニコニコ生放送やYouTube Liveで、ゲーム実況動画を毎日配信している。YouTubeのチャンネル登録者数は33594人(※)。名前の由来は、"だいたいだらだらしている"を縮めたもの。メリハリのある、明るく楽しいトークが持ち味。

※データは2014年10月29日時点のものです。

5年間、毎日生放送&投稿し続ける"猛者"

―― だいだらさんがゲーム実況を始めたきっかけについて教えてください。

だいだら 5年前、ニコニコ動画でホラーゲームの実況を観て、僕にもできるんじゃないかと投稿するようになったんです。でも、実際に実況しながらゲームをプレイすると難しくて、最初のうちは苦労しました。

―― 現在はどんな活動をされていますか?

だいだら **ニコニコ生放送を毎日22時から2時間やっています。ニコニコ動画やYouTubeにも、なるべく毎日投稿するようにしています。**

―― 5年間、毎日とは! ……それだとたいへんではありませんか?

だいだら もちろんその通りですが、視聴者の方が期待してくださるので、応えたいなと。毎日観てくださる方もいらっしゃって。

―― ゲームの配信をする際に心掛けていることはありますか?

だいだら 純粋にゲームが好きなので、できるだけ素直な気持ちでプレイするようにしています。よく、夜中なのにテンションが高いって言われて(笑)。**全力で楽しんでいれば、リスナーさんも楽しんでもらえるはず。**ゲームのおもしろさをきちんと伝えて、多くの人にゲームを遊んでもらいたいので、風景がキレイとか、敵の動きがカッコイイとか、ちょっとした感想でもコメントしています。

―― どんなゲームを配信されていますか?

だいだら 現在、『モンスターハンター4G』のG級をソロで攻略中です。『妖怪ウォッチ2 元祖/本家』、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』もやっています。

―― 任天堂のハードが中心ですね。

だいだら そうですね、ファミコンからWii Uまで、ずっと任天堂系のハードで遊んできたので。最近は家族でいっしょに『マリオパーティー』をしたり、『どうぶつの森』で家を作ったりしていました。

―― 今後の活動についてお聞かせください。

だいだら 自分のやりたいゲームだけを遊ぶのは、ゲーム業界の発展につながらない気がするので、**ゆくゆくはゲームの宣伝などにも関わりたい**と思っています。

ゲームが好きだと熱く語りたい!

実況者インタビュー⑨

梨蘭(りらん)



プロフィール

ゲーマー・サバゲータレント。『ボーダーブレイク』の番組『BB.TV LIVE』にレギュラー出演。明るい雰囲気でにぎやかにプレイしつつも、しっかりヘッドショットをキメる腕前を持つ。

過激なアクションもホラーも大好物!

―― ゲーム実況を始めたきっかけは?

梨蘭 私はタレントの仕事をしているのですが、「"ゲーム好き"らしいけど、本当はあまりやってないんじゃないの?」と、よく言われて。実際にプレイして、**"こんなにゲームが好きなんだ!"という気持ちを熱く語りたかった**というのが動機です。もともと、幼稚園のころから、父親の影響で『スーパーファイヤープロレスリング』を遊んでいましたが、中学生になってゲームからいったん離れた時期があって。そのとき、ふとゲーム実況を観て、ゲーム熱が戻ってきたんです。『零』を実況する"囲炉裏(いろり)"さんがおもしろい方で、いつか自分もこんな風に話せるようになりたいと感じまして。

―― 現在はどんな活動をしているのですか?

梨蘭 ニコ生の番組にも出演している『ボーダーブレイク』や、『Destiniy(デスティニー)』、『コール オブ デューティ』、初代『バイオハザード』などの動画をアップしています。

―― アクションやFPSが好きなのですね。

梨蘭 そうですね。過激なゲームやグロテスクな表現のある作品も好きで、いまは『サイコブレイク』を早く遊びたいです。サバゲーを始めたのは、知り合いから「FPSが好きだったら、サバゲーにもハマるよ」と勧められたのがきっかけです。ゲームの中に自分がいるという感覚で、すごくテンションが上がりました。

―― 配信で気をつけていることはありますか?

梨蘭 **話したいことは忘れずにメモを取って、それを見ながらやっています。**たとえば、『バイオハザード』の配信では、これまで遊んだシリーズ作品を書き出しておきました。あとは、話を途切れさせないよう心掛けています。

―― ゲーム実況を取り巻く環境の変化を感じることはありますか?

梨蘭 簡単に動画がアップできる、プレイステーション4のSHARE機能にビックリしました。

―― 今後の目標をお聞かせください。

梨蘭 好きなものについて、しっかり語れるゲーマーになりたい。**ゲーマーの肩書きを持つ全員を追い越すつもりでがんばります。**

だいだら実況局 in YouTube
https://www.youtube.com/user/daidara2525

梨蘭 u.
https://www.youtube.com/channel/UC8q3gFOeMSxulwKagM5LLAA

あくまでもゲームが主役!!



会 一太郎(あいいちたろう)

実況者インタビュー⑩

プロフィール
声優であり、"三遊亭一太郎"の高座名を持つ落語家としても活躍。ニコニコ動画では『ファンタシースターオンライン2』で演じたキャラにちなんで、"かまたろう"の愛称で親しまれている。

落語の精神をゲーム実況に反映

――ゲーム実況に興味を持ったきっかけは?

会 一太郎(以下、**一太郎**) もともとゲームが好きで、何らかの形でゲームに携わる仕事をしたいなと思っていたんです。すると、ちょうど声優業を始めたころに、ゲーム実況というものが注目され始めて。試しに覗いてみると、同じゲームでも自分がプレイするのと、人がやっているのを見るのとでは、見えかたがぜんぜん違うところがおもしろくて、すっかりハマってしまいました。

――ゲーム実況をするうえで、心掛けていることはありますか?

一太郎 あくまでもゲームが主役であり、実況者はその魅力を伝えるのが役目だということを意識しています。決しておごらずに、"ゲームにおもしろくしてもらっている"という気持ちを持って取り組んでいます。

――その考えには、落語の精神も反映されているそうですね。

一太郎 弟子入り当初、師匠から「落語に寄りかかりなさい」と教わったんです。どんなに頭をひねったところで、400年以上の歴史を誇る落語にはかなわないんだから、落語に身を委ねて芸を磨きなさい、と。この考えは、ゲームにも通じると思うんです。こんなにもいろいろなタイトルが発売されて、世界中で遊ばれているゲームというコンテンツは、絶対におもしろいに決まっているじゃないですか。そんなゲームに身を委ねて、自分自身も楽しませてもらうという気持ちで取り組めば、おもしろくならないわけがないんですよ。

――これからゲーム実況を始めようと考えている方に対して、ひと言メッセージを。

一太郎 実況者の数は今後も増え続けると思うので、よっぽど個性の際立った動画を配信しないと、なかなか見てもらえないと思います。最近のゲームは、1本ごとのボリュームが長大なうえに、発売されるタイトルも多いので、"このジャンルのゲーム実況といえば俺!"というくらいの専門分野を作って、とことんゲームをやり込むことが大事ですね。

ゲーム実況番組情報

11月8日(土)20:00〜
11月9日(日)18:00〜

ファミ通×電撃
ゲーム実況エクストリーム
x Dengeki gaming-video eXtream

秋の夜長はゲーム三昧! スマブラとマリカ8と任天堂タイトルで通流ゲーム実況秋祭り!!

……という番組名です。

おもな内容
- あなたの『スマブラ』お手並み拝見!〜強者からのワンポイントレッスンつき!〜
- 『マリカ8』毛利永世ゲーム名人に挑戦!
- 何が出るかな? レトロゲーム実況に挑戦!
- 『マリカ8』最速王★決定戦【タッグチームバトル】!
- YouTube Space Tokyoがエライことに! 雰囲気ありすぎの場所で『ルイージのゴーストマンション』に挑戦!
- ゲーム"機"実況! 任天堂歴代ハードを熱く語れ!

ゲーム実況者が奇跡の共演!!

マックスむらい
HIKAKIN
赤髪のとも
ひげおやじ
スプリングまお
梨蘭
会 一太郎
DeToNator
茸
だいだら
たくたく

※番組の内容や出演者は、変更となる場合があります。

ファミ通×電撃 ゲーム実況エクストリームとは?
動画を通じて「ゲームはこんなにもおもしろい!」を伝えるネットワークです。あなたの"伝えたい"動画をいっしょに広めてみませんか?

"一太郎の"かけほうだい!
https://www.youtube.com/channel/UC06r3JT8awmztPI6DBmfVgg

ファミ通×電撃 ゲーム実況エクストリームのURLはこちら
https://www.youtube.com/user/gameEXTREAM/live

MONSTER HUNTER 4G モンスターハンター



ひとりでじっくり遊べるストーリー、そしてG級クエストの追加など、やり応え抜群の『モンスターハンター4G』（以下、『MH4G』）。今回は、旧砂漠のフィールドガイドのほか、探索やギルドクエストの仕組みを解説。新米ハンターに役立つ基本要素だけでなく、ベテランハンターも意外と知らない情報もあるので一読を！

『モンスターハンター4G』が発売してから早ひと月。本作から始めた新米ハンターも狩りに慣れてきたのでは？ そこで今回は、お役立ち知識をお届け！

新たな地、未知なる

旧砂漠の地形を覚えよう

『MH4G』で追加された新フィールド"旧砂漠"。上位クエスト以上でしか存在しないため、地図を支給品BOXから回収できないまま狩猟する状況が多い。エリアのつながりをしっかり覚え、迷わないようにしよう。まずは、旧砂漠に関する豆知識と、大型モンスターを相手に立ち回るときのポイントをエリア別に解説。地形を味方につければ狩猟の成功率も上がるはずだ。また、昼夜ともに寒暖が激しいエリアもある。ドリンク系アイテムはしっかりと持って出発しよう。マイセットに両方入れておくのもアリかも!?

●ホット〔クーラー〕ドリンクが必要なエリア

エリア2、エリア7

出発前に確認しよう!



↑対象エリアは少ないが、大型モンスターを狩猟するクエストでは、高確率で上記のエリアへ行くことになるはず。

アイルーの旧砂漠豆知識



COLUMN

ショートカットを活用しよう

旧砂漠<夜>では、エリア3とエリア7がつながって大幅なショートカットが可能。また、気づきにくいがエリア3にはもうひとつショートカットが存在する。段差からジャンプして垂れ下がっている枝につかまり、そのまま枝を飛び移りながら奥に見える洞窟付近まで進むと、エリア11まで一気に移動できるのだ。オトモアイルーをスカウトしたいときに便利なので、一度は利用してみよう。



モンスターハンター4G メーカー名 カプコン
発売日 10月11日発売 価格 5800円［税抜］（6264円［税込］） ジャンル アクション CERO 15歳以上対象
備考 ダウンロード版は5546円［税抜］（5990円［税込］） すれちがい通信対応、ダウンロードコンテンツ対応
プロデューサー:辻本良三、ディレクター:藤岡 要





地でさらなる冒険を!

エリア別オススメ狩猟ポイント

エリア②

エリアの西側には、3ヵ所の段差が。この付近にモンスターを誘導すれば、ジャンプ攻撃を頻繁にくり出せる。また、エリア7との境界も近くにあるため、緊急時にすぐ退避できることも覚えておこう。エリア7から移動してきた大型モンスターを相手にする際は、自然とこの場所で立ち回る流れになるはずだ。



⬅わざわざエリアの東側へ移動するメリットはない。この場所をキープしよう。4人でのプレイ時は、段差を使ってジャンプ攻撃し放題!?



⬆ダッシュで逃げる際に段差があると、意図せぬところでジャンプしてしまうことも。段差付近での回避は控えよう。

エリア④

立ち回りやすい場所はエリア中央付近。ジャンプ攻撃を仕掛けようと段差の上にばかりいると、大型モンスターが段差上に来てしまうため攻撃しづらい。中央におびき寄せた後、ジャンプ攻撃を狙うときだけ段差に素早く上ろう。モンスターとの間合いを取りたいときは、広い西側へ向かって走るといい。



⬅段差が2段あるので、中央の段差に上られても最上段からジャンプ攻撃を仕掛けられる。危険を感じたときはエリア1へ逃げよう。



⬆壁を背にすると視界が悪くなり、モンスターの位置関係が把握しづらくなる。中央の広い場所へと退避するように。

エリア⑦

エリア中央、やや北側の広場が立ち回りやすいゾーン。大型モンスターが移動した方向に合わせて、上下にある段差を使い分けられる。中央の巨大な柱からもジャンプ攻撃を仕掛けられるが、モンスターの攻撃で破壊されてしまう。無理に誘導せず、柱の近くに来たらジャンプ攻撃を狙う、くらいの感覚で。



⬅中央の柱に上ってモンスターを待ち構えるのは厳禁。簡単に柱を破壊されてしまうぞ。なお、旧砂漠〈夜〉では柱がなくなっている。



⬆エリア2と同じく広大で見通しがいい砂地なので、素早いモンスターが相手でも見失うことはない。狩猟に最適だ。

MONSTER HUNTER 4G GAME GUIDE

まだ見ぬお宝求めて今日もハンターどこかへ行く

探索&ギルドクエストのススメ



通常のクエストとは仕組みが大きく異なる"探索"と"ギルドクエスト"。『MH4G』になって新たに追加された要素を含め、それぞれの遊びかたをレクチャーしよう。

そうだ、探索に行こう

ワールドマップから直接出発できるのが探索クエスト。通常のクエストとは違い、支給品BOXがない、制限時間は無限、何度力尽きても失敗にならない、マップ構成はランダムで決まるなど、ルールの多くが異なっている。しかし、探索でしか見つからないアイテムや発掘装備が手に入るといったメリットもある。通常のクエストを進めるのもいいが、気分転換に探索へ出かけてみては?

探索の特徴

- 通常クエストとはルールが大きく異なる
- 発掘装備のほか、探索でしか入手できない素材もある

COLUMN

探索で覚えておきたいこと

探索で貴重な素材や装備が手に入るのは前述の通りだが、探索の最重要目的はギルドクエストを得ること。ギルドクエストは、探索クエストをクリアーした際に一定確率で入手できる。簡単に説明すると、"モンスターや報酬の種類が固定された探索クエスト"のようなものだ。

探索とギルドクエストの関係

- 探索の目的はギルドクエストの入手がメイン
- ギルドクエストの対象モンスターは、探索で狩猟したモンスターとは限らない



↑探索で狩猟したモンスターとは別のモンスターが対象のギルドクエストが出現する。ランダム要素が強いのだ。

探索クエストの流れ

ワールドマップから出発

ワールドマップから探索のアイコンを選択して開始。探索は下位、上位、G級があり、ストーリーや集会所を進めることで増えていくぞ。探索内容はクエストなどをクリアーすることに変わるので、毎回チェックして行きたい内容のときだけ行くのもいい。

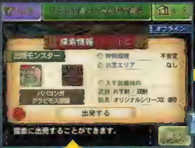
モンスターを狩猟する

探索中に出現したモンスターを狩猟しよう。ちなみに、落とし物を拾うだけでも低確率ながらギルドクエストを入手できる可能性はある。また、探索中は一定時間が経過するごとに新たなモンスターが現れるので、気の済むまで狩猟を続けられるぞ。

クリアーしてギルドに報告

モンスターを狩猟、または落とし物を入手後に拠点に戻ると、ギルドへの報告画面に。このとき、運がよければギルドクエストをゲット可能。もし手に入らなくても"希少生態環境発見確率"が上昇し、以降の探索でのギルドクエスト入手確率がアップする。

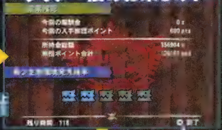
↑出現するモンスターや、入手できる装備の種類などが、毎回変化する。





落とし物を拾いまくれ!

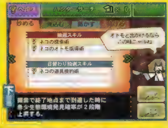
クリアー後のお楽しみ!



point 効率よくギルドクエストを入手するコツ

探索に行き続ければギルドクエストは手に入るが、ギルドクエストの内容はランダム。自分が欲しい内容のギルドクエストを手に入れるために、たくさん入手したい! という人も多いはずだ。そんなときは、以下のふたつのポイントをチェック! ちなみに、探索時に出現するモンスターが強いほど、ギルドクエストの狩猟対象となるモンスターも強くなる傾向がある。討伐の難度が高いモンスターが出現しても、欲しい装備が出るなら挑むのもアリ。

食事効果を活用



←魚介類+野菜で発動する"ネコの探索術"、日替わり効果の"ネコの調査報告術"がオススメだ。

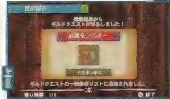
"RARE"状態を狙う



←ランダムで希少生態環境発見確率が上がる。この状態だとクエストの入手確率がアップ。

運がよければゲット!

入手したギルドクエストは、メニュー画面の"ギルドクエスト"内で確認。"一時保存クエスト"に入っているので、これを登録すると、集会所で受注できるようになる。



↑ゲットしただけではギルドクエストに反映されないので覚えておこう。

入手したら次ページへ!

発掘装備って? 発掘装備は、傷ついた武器などの未鑑定装備として入手でき、クリア後に性能が明らかになる。ちなみに、どの [illegible]

ギルドクエストのレベルを上げよう！

登録したギルドクエストは、クエストカウンターから受注可能。こちらは探索とは異なり、制限時間があるうえに3回力尽きたら失敗するなど、通常のクエストのルールが適用されている部分もあるので事前に確認を。また、ギルドクエストは入手時にレベルが設定されており、クリアーするたびにレベルが上昇していく。つまり、ギルドクエストを"育てる"ことになるのだ。



←探索クエストと異なり、こちらは協力プレイでも楽しめるぞ。

COLUMN

ギルドクエストのレベルアップによる変化

下位探索で入手したギルドクエストでも、レベルを上げれば上位やG級と同等の内容に変わる。ギルドクエストのレベルを上げるとモンスターの体力や攻撃力などが上がって手強くなっていくが、入手できるアイテムや発掘装備のランクも上がるのだ。よりよいものを得るために、レベル上げは必須だぞ。

まとめ

- レベルが一定値に達することで、入手アイテムのランクがアップする
- レベルが上がるほど、フィールドに出現するモンスターも手強くなる
- クエストのレベルが上がるほど、より強力な発掘装備が出現するようになる



↑ギルドクエストのレベルは、自身のハンターランクや協力者のランクによって一気にレベルも上昇することがある。必ずしもレベルが1ずつ上がっていくわけではないのだ。

ギルドクエストの流れ

ギルドクエストを受注

ギルドクエストは、バルバレの集会所と大老殿のどちらからでも受注可能。ほかのハンターと協力する場合は、集会所で受注しよう。ちなみに、ギルドクエストはレベルが高くなると受注条件が付加されるので、参加する場合はしっかりと確認しておこう。

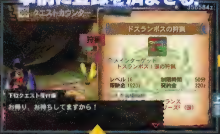
モンスターを狩猟する

探索と異なり、ギルドクエストはモンスターを狩猟しないとクリアーできない。通常のクエストのルールを適用しているが支給品BOXはないので、必要なアイテムは持ち込もう。一応、ベースキャンプなど一部のエリアではアイテムを拾えることも。

クリアーしてレベルアップ！

モンスターを狩猟すれば、通常のクエストと同じくクリアーとなる。これでギルドクエストのレベルがアップするぞ。報酬はギルドクエスト専用のアイテムや発掘装備など。どんな報酬が出るかワクワクしつつレベルを上げていく楽しさが醍醐味だ。

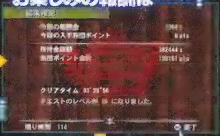
事前に登録を済ませる！





狩猟はもちろん採集も！

お楽しみの報酬は……？



point ギルドクエストのモンスターについて

ギルドクエストで狩猟対象になっている大型モンスターは、短時間で狩りやすいものから、古龍のような手強いものまでさまざま。レベルを上げることを考えたら、狩猟しやすいモンスターのほうがオススメだが、じつは下記のような特徴があるのだ。ひとりでじっくり楽しみたい場合は狩猟しやすいモンスターのクエスト、強い発掘装備の入手を目指す場合は手強いモンスターのクエスト……といった具合に、目的に合わせてクエストを育ててみよう。


←狩猟しやすいモンスター！でも、レベルが上がれば一撃で力尽きかねないほどの強さになる。

比較的狩猟しやすいモンスター



- ひとりプレイでもクリアーしやすい
- 報酬で得られる発掘装備などの数は少なめ
- 非常に強力な装備は出にくい

狩猟が困難なモンスター



- 複数人で狩猟しないとクリアーは難しい
- 報酬で得られる発掘装備などの数は多め
- 非常に強力な装備が出ることがある

仲間に配ることも！

ギルドクエストは、集会所やすれちがい通信などで配布可能。もちろん、配ったらなくなるということはない。ただし、受け取った側は、レベルが初期状態のものとなる。レベルを上げたクエストは自分だけのものというわけだ。



↑入手時のレベルが高いギルドクエストは、レベルを上げる手間が少ない。配ると喜ばれることが多いかも……？

お宝エリア クエスト内容を見ると、"お宝エリア"と表示されていることがある。これは、発掘装備や貴重な素材を採集で入手しやすい、いわゆる"当たり"エリアのこと。お宝エリアがある場合は、一度に多くの発掘装備を入手できる可能性が！

初心者から熟練者まで大人気の武器を知ろう!

武器ピックアップ解説

全部で14種類もの武器が用意されている「MH4G」。今回は、ロマンに溢れた武器種であるガンランスをピックアップして解説。扱いには少々熟練を要するが、瞬間的な爆発力は随一だ。

唯一無二の強力な砲撃ですべてを粉砕!

WEAPON GUIDE

ガンランス

剣士		
攻撃系統	切断	
可能なアクション	ステップ	ガード



ランスと同等の、高いガード性能を誇る武器。武器構え時に機動力が落ち、回避行動がステップになるなど似通った部分はあるが、強力な砲撃や竜撃砲を始めとした、ガンランス独自の特性も数多い。



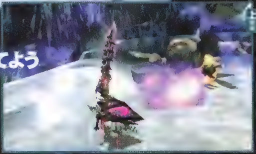
ガンランスの基本的な立ち回り

ランスと同じく、武器構え中は素早く動けないため、モンスターの攻撃はガードで防ぎ、そこから反撃に転じるのが基本となる。ランスとは通常攻撃の性質が異なるが、その中ではガード突きの隙が小さく、その場からの反撃技として非常に優秀。一気に間合いを詰めつつ攻撃ができる踏み込み突き上げも便利だ。また、モンスターがダウンするなど、大きな隙を見せているときには、フルバーストや竜撃砲といった大技を使って大ダメージを与えたい。これらは発射後の隙が大きく、連発もできないので、ここぞというときに。



ガードを使って攻撃を防ぐ

⬅ガード性能が高いので、その後の反撃も容易。"ガード性能+"のスキルがあれば、よりベターだ。



竜撃砲は確実に当てよう

➡罠にかけたときやダウン中を狙って竜撃砲! ちなみに発射直前の構え中に砲撃方向を変えられる。

オススメ連携

モンスター狩猟時、コンスタントに狙っていける連携。砲撃後は斬り上げや水平突きにつなげられるので、長時間攻撃し続けることも可能。ただし、砲撃後はステップができない点に注意。反撃されそうなら、水平突きⅠからステップにつないで仕切り直すといい。

●オススメ連携

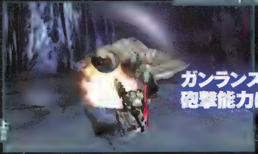
1. 踏み込み突き上げ
2. 水平突きⅠ
3. 砲撃



⬅踏み込み突き上げでスタート。のけぞり無効の攻撃なので使いやすい。



⬆水平突きⅠへ。ここからは水平突きⅡやステップにつないでもいい。

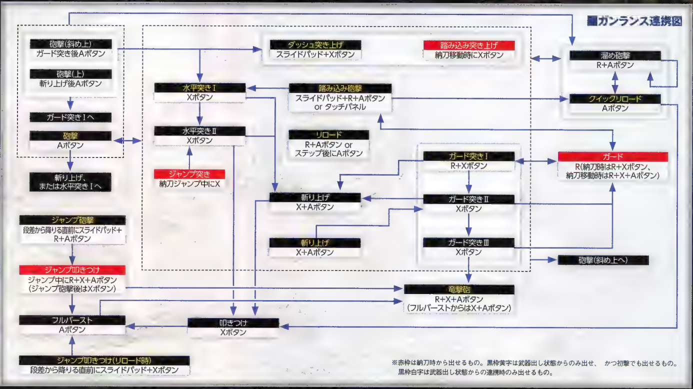


ガンランスの真髄は砲撃能力にあり!

⬅そして砲撃。この後はモンスターの動きを見て行動しよう。

フルバーストについて

装填された砲撃用の弾をすべて放出して大ダメージを与える攻撃。叩きつけ後にしか出せないが、竜撃砲のように再発射までの冷却時間がないため、コンスタントに使えるのが魅力。通常型の場合は意識して使っていくといいだろう。



砲撃の性能と特徴を覚えよう

砲撃とは、モンスターの肉質を無視して一定のダメージを与えられる、ガンランス独自の攻撃方法。通常、放射、拡散の3タイプが存在し、それぞれ性質が異なる(詳細は以下を参照)。威力は武器ごとに設定されている"砲撃レベル"の高さに比例するため、なるべく砲撃レベルの高いものを選ぶようにしたい。また、砲撃は斬れ味ゲージの右にある"弾ゲージ"がある分だけ撃つことができ、なくなった場合はリロードで補給が可能。通常攻撃と同様、撃つごとに斬れ味を消耗するため、むやみに連発するようなことは控えること。

●砲撃タイプの種類と特徴

通常型　装填数:5

1発の威力は低めだが、装填数が多く、斬れ味の消費も少なめなので、ガンガン砲撃を使っていける。また、3種中でフルバーストの威力がもっとも高いという特徴もある。

放射型　装填数:3

斬れ味消費は通常型と同じで、威力は3種間で中程度。その代わり、前方への攻撃範囲が広くなっている。竜撃砲の威力が高いため、竜撃砲を活かしたいならコレだ。

拡散型　装填数:2

威力、斬れ味消費ともに3種で最大。装填数は少ないものの、攻撃範囲が広く、溜め砲撃の威力も高い、砲撃能力に特化したタイプ。砲撃を多用したい人にオススメだ。



肉質無視の攻撃

←肉質が硬い部位でも、一定のダメージを与えられる。"砲術師"などのスキルがあれば、威力も上がるぞ。



弾ゲージに注目

➡弾ゲージがゼロの際に砲撃操作を行うと、多大な隙が生まれてしまう。リロードを忘れないようにしよう。

ワンポイント情報

G級クエストに向けたオススメ武器

ウルクスプロージョン

攻撃力	345		スロット	○○○	
付加効果	氷属性360	会心率	0%	砲撃	拡散型 Lv3
強化ルート	骨銃槍→大骨銃槍→ジャギィガンランス→アベレージヒッター→ウルクスキー→ウルクスレイ→ウルクストーム→ウルクスプロージョン→???				

おもにウルクススを狩って得られる素材から生産可能。拡散型のため、砲撃、溜め砲撃を多く使う人にピッタリの武器だ。また、スロットが3つ空いているので、防具や護石と合わせれば、スキルの幅も広がる。

爆砕の銃槍

攻撃力	414		スロット	―――	
付加効果	爆破属性320	会心率	0%	砲撃	放射型 Lv3
強化ルート	アイアンガンランス→アイアンガンランス改→スティールガンランス→討伐隊正式銃槍→近衛隊正式銃槍→レッドルーク→ディオスガンランス→ディオスガンランス改→爆砕の銃槍→???				

爆破属性を備えたガンランスで、砲撃タイプは放射型。初期生産からだと、かなり長い強化ルートになるため、近衛隊正式銃槍から強化するのがオススメ。G級クエストで入手できる素材で、さらなる強化も可能。

※赤字は直接生産が可能な武器です。



拡散型の砲撃は非常に強力

⬅拡散型は砲撃と溜め砲撃の威力が高い。狩猟時は通常攻撃よりも多用したいところだが、斬れ味の消耗が激しい点に注意。

竜撃砲について

究極のサバイバルホラーエンターテインメント、『サイコブレイク』中盤を徹底攻略！

サイコブレイク PSYCHOBREAK™

※画面はプレイステーション4版のものです。



セバスチャンを襲うさらなる"恐怖"——世界に秘められた"悲劇"とは？

いよいよ中盤を迎える『サイコブレイク』。敵はさらに強くなり、ステージに仕掛けられたギミックも手強くなってくる。しかし、この世界が抱える"秘密"も徐々に明かされることで、物語が大きなターニングポイントを迎えるのも事実。あきらめずに前へ進もう！



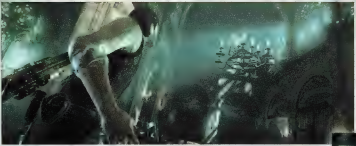


ジョセフとキッド、そしてセバスチャンはなぜこの世界にいるのか？彼らに迫る残酷な運命を跳ねのけられるのは君だ！

PS4 / PS3 / XB One / XB360

サイコブレイク メーカー名 ベセスダ・ソフトワークス
発売日 10月23日発売 価格 備考欄参照 ジャンル アクション・アドベンチャー CERO 17歳以上対象
備考 PS4、XB One版は各7300円［税抜］（各7884円［税込］）、PS3、XB360版は各5800円［税抜］（各6264円［税込］）
開発:Tango Gameworks、ディレクター:三上真司、プロデューサー:木村雅人

CHAPTER 7. The Keeper



ジョセフ、キッドと合流したのもつかの間、またもやふたりとはぐれてしまったセバスチャン。荘厳な教会から地下墓地"カタコンベ"に迷い込んだ彼を待っていたのは、狂気の世界で目覚めたときに、初めて目にしたあのクリーチャー、その名も"キーパー"だった……。

いよいよ謎解きも本格化。通路を満たさんとする毒ガスとトラップがセバスチャンの命を削り取っていく、ヒリヒリする緊張感が堪能できるチャプターだ。ここから登場する"オルタエゴ"も強敵だぞ。





CHART

1. カタコンベの壁を調べて古い石版(1)を入手
2. 古い石板(1)をレリーフにはめ込むと、新たな通路が出現
左の通路へ向かう
3. オルタエゴが出現 POINT 1
4. 毒ガスを止めてさらに奥へ
5. 石板(2)を入手
大広間へ戻ってレリーフに石版(2)をはめ込む
右の通路へ向かう POINT 2
6. エレベーターを作動させて奥へ POINT 3
7. 石版(3)を入手
大広間へ戻ってレリーフに石版(3)をはめ込む
新たな通路が出現 POINT 4
8. レスリーと会話後、キーパー戦 BOSS
チャプター8へ

ITEM

キーアイテム
- 古い石版×3
- バルブハンドル

収集アイテム
- 地図の断片：13
- セバスチャンの手記：誕生カード
- 手記：教会地下の手記
- 尋ね人の張り紙：クリス
- 新聞：教会地下にカタコンベ
- オーディオテープ：守護者
- ロッカーキー×4

POINT 1 オルタエゴに気をつけろ

このチャプターから登場するオルタエゴは、頭部をふたつ持つ人型のクリーチャー。ホーンテッドに比べて耐久力が高く、液状の物体を口から吐き出す攻撃もある。しかし、速度が遅いので無視するのもアリ！



➡腕を大きく振りかぶって攻撃してきたり、腹部から触手を出すモノも。捕まる前に回避しよう。

POINT 2 巧妙なトラップに注意！

左右に牢屋がある通路を抜けると、首を吊られたオルタエゴが目に入る。コイツが床に落ちると、即死してしまうトラップが発動するので、近づかずに遠くからスナイパーライフルで撃って、床に落としておくこと。



⬅うかつに近づくと串刺しにされる。慎重さが求められるステージなので、軽率な移動は厳禁だ。

POINT 3 クランクを撃って道を拓け！

セーブルームに行ける部屋のそばにある通路を進むと、扉が閉まり戻れなくなる。そのまま突き当たりまで進んだら、奥にあるクランクをハンドガンなどで狙い撃ち、吊り天井のトラップを作動させてエレベーター代わりに使用する。待機する位置に気をつけないとトラップに巻き込まれるので注意。乗り込んだ途端にオルタエゴが襲ってくるので、準備しておこう。急いで先へ進むとワイヤートラップに引っかかるので、とにかく慎重に！



⬅この道中にはあちこちにトラップがあるので、油断は禁物だ。



⬆奥のクランクを左右両方とも撃てば、天井からトラップが落ちてくる。すぐさま飛び乗って、上へと移動しよう。あまり近くからクランクを撃つと、トラップが当たって即死する。

最後の"古い石版"入手＆キーパー戦指南は次ページで！



POINT 4 トラップでオルタエゴを撃破！

さらに進んだ部屋の奥にある扉を解錠するハンドルは、触れると途端にオルタエゴが4体出現。解錠のあいだに攻撃されると危険なので、いったんあきらめて全員を先に倒してしまおう。天井トラップの下に誘い込んで、対岸からクランクをハンドガンで狙い撃つと、一気に撃破できる。解錠に成功したら奥へと進み、最後の古い石板を入手しよう。左の通路のバルブを閉めると、右の通路からガスが抜けて通れるようになる。



↑奥から現れるオルタエゴは、誘導して天井トラップで倒そう。後から出る敵も同じ行程で倒せばいい。続くボス戦に備えて、できるだけ銃弾やアガニボルトは節約しておくべき。

BOSS » 対キーパー戦

充満する毒ガスに注意しながら突進攻撃を回避して攻撃せよ

レスリーとの会話イベントが終了すると、キーパーが出現。キーパーは何度でも復活するが、確実に倒さなければいけないのは2回のみ。突進は横ダッシュで回避して、距離を取りつつ胴体を攻撃すること。第2ラウンドは、毒ガスを止めるバルブを操作中に始まる。ここは倒さず、フリーズボルトやショックボルトで足止めしつつ、バルブの操作に専念しよう。毒ガスを止めて丸い扉に逃げ込むと、キーパーが自分の頭を破壊するイベントが起きる。ここから第3ラウンドだ。同じ手順でキーパーを倒したら、あとは逃げながらバルブを止めて進むのみ。キーパーの足をいかに止めるかがポイントだ！



↑キーパーの金庫頭には攻撃が通用しない。ハンマー攻撃は回避に専念し、突進後にできる隙を狙って反撃する方法がオススメ。スナイパーライフルなら、無改造でも2発で倒せる。



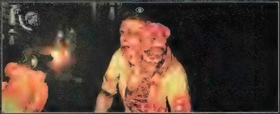
↑毒ガスのメーターが100%になると、ヘルスメーターが減少し始める。自分の位置を見失うと毒ガスで倒れてしまうので、扉の位置を把握しながら進行するのが重要となるぞ。

TIPS オルタエゴを効率よく倒そう

双頭のため、片方の顔をヘッドショットで潰せても動き続けるオルタエゴ。体力も多く、銃弾をムダに消費することになりかねない。弱点は動きが遅いこと。逃げ続けて誘導しながら、何体かまとまったときにショットガンで転倒させれば、マッチでも始末できる。



←腕を振り下ろす近接攻撃が強力。腹から飛び出す寄生虫も、即死攻撃を仕掛けてくる。



→プレイヤーから見て右側の顔（オルタエゴの左側）が弱点。狙い撃つときはココだ！

『サイコブレイク』ハミダシ情報
何度も復活するキーパー。確実に倒さないといけない最初の出現時と、丸い扉の中に逃げ込んだ後の2回のみ倒せば、トロフィー"相手をしている暇は無い！"が獲得できる。

CHAPTER 8: A Planted Seed Will Grow



何度も復活するキーパーの追撃を何とかかわしたセバスチャンは、地底湖へとたどり着く。数々のトラップをくぐり抜けた彼は、この世界に秘められたある“謎”の一端を垣間見ることになる……。

ボス戦もなく、目ぼしい敵はオルタエゴと小さなインプくらいしか出てこないステージ。しかし、多彩なトラップが仕掛けられているので、気を抜いているとやられてしまう。慎重な行動が必要だ！

CHART

1. 通路を進む
2. クランクを操作して扉を開け、通路を進む POINT 1
3. クランクを操作して地底湖へ
4. “血まみれのレリーフ”を入手 POINT 2
5. アマルガム・アルファ登場 POINT 3
   逃亡に成功すればチャプター9へ

ITEM

キーアイテム
- 血まみれのレリーフ

収集アイテム
- 地図の断片：14
- セバスチャンの手記：2009年6月16日
- 手記：地下洞窟の手記／研究施設の手記
- オーディオテープ：症例：オルタエゴ
- ロッカーキー×3

POINT 1 ハープーントラップを回避せよ

クランクを操作していると、またオルタエゴが登場してジャマをされるので、先に倒しておくこと。奥へ進むと大量のハープーンが一定間隔で発射される場所に行き当たる。ここはタイミングを見計らって進めば問題ない。小さなオルタエゴのインプも出現するが、近接攻撃かダッシュで倒せる。放っておくとダメージを受けるので、潰してしまおう。



⬆オルタエゴを真っ正面から倒すのは、トラップが少ない場所では骨が折れる。無理に倒さず、奥のほうへと誘導して、ゆっくりと近づくあいだにクランクを開けてしまうのも手だ。

POINT 2 “血まみれのレリーフ”を正しく使え

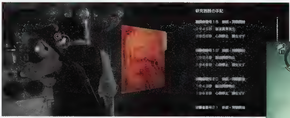
地底湖から上がった場所にオルタエゴがはいずり回っているが、これは倒さなくてもオーケー。進んだ先には男の死体がトラップに引っかかっているので、足元に落ちている“地下洞窟の手記”をチェックしておくこと。その先にある“血まみれのレリーフ”を、突き当たりの壁の正しい位置にはめ込めば、先に進める通路が現れる。間違うと即死だ！



⬆“血まみれのレリーフ”をはめ込む正しい位置は、事前に手に入れた“地下洞窟の手記”を見れば一目瞭然。レリーフの一方は血まみれで、もう一方はキレイなまま。ということは？

POINT 3 巨大クリーチャー“アマルガム・アルファ”と対峙！

洞窟の最深部へ進むといきなり場所が変わり、アサイラムへと移動する。この際、後ろを振り返ると床に“地図の断片”が落ちているのでお忘れなく。長い廊下を進むと、研究室に到着する。マルセロのイベント後に廊下へ戻ると、巨大な“アマルガム・アルファ”が出現。ここでは戦うことはできないので、ダッシュで逃げるほか道はない！



⬆➡廊下へ戻る前に、装置の上にある手記を入手しておこう。アマルガム・アルファに捕まると即死なので、ひたすらダッシュで廊下を進む。登場するシーンが終わる前からダッシュするつもりで行動すると安全だ。

超巨大なクリーチャーが出現！捕まる前にダッシュで逃げろ



『サイコブレイク』ハミダシ情報
チャプター8では、ゲートを開ききったときの鎖にくっついてくる女神像、地底湖を進んで右手2番目の滝にある女神像に、ロッカーキーがある。見つけにくいので気をつけよう。

CHAPTER 9: The Cruelest Intentions



この世界はルヴィクの精神と深くつながっているようだ。彼の望みは、全員の"死"。そうすれば、邪魔者はいなくなる。運命に抗うべく、セバスチャンは先へと進む。そして、知らないはずなのに見覚えのある洋館にたどり着く。

いよいよ中盤のクライマックスとなる本チャプターは、洋館を舞台にした謎解きがメインだ。頭脳をフル回転させて、謎に挑もう！



CHART

1. タティアナの病室で肖像画を見る
2. 洋館2階左の書斎に入り、金庫のダイヤル(上)を入手
   1階左の部屋に入り、脳のパズルを解く POINT 1
3. 1階右の部屋に入り、グラインダートラップを回避
   2階右の部屋に入り、脳のパズルを解く POINT 2
4. 2階中央の部屋で金庫のダイヤル(下)を入手
   金庫を解錠した先の部屋で脳のパズルを解く
5. 奥へと進むと、ルーベンのイベント発生
   ワイヤートラップに触れないよう進む POINT 3
6. マネキンが並ぶ部屋を進み、牢獄の迷路へ
7. ヒマワリ畑の納屋へ移動
   ホーンテッドを全滅させて脱出 POINT 4
   チャプター10へ

ITEM

キーアイテム

- 金庫のダイヤル(上)／金庫のダイヤル(下)

収集アイテム

- 地図の断片:15、16、17
- セバスチャンの手記:クリムゾンシティの新聞記事のクリッピング
- 手記:洋館音楽室の手記／洋館食堂の手記
  洋館ルヴィク私室の手記
- 新聞:邸宅の火災 子供が受難／郊外の邸宅で変死体
- 尋ね人の張り紙:ルベン
- オーディオテープ:症例:精神的熱望
- ロッカーキー×5

POINT 1 脳のパズルを解いて進め

まずは金庫のダイヤルを集め、脳のパズルを解いて入り口にある扉を解錠させなければならない。行く先々でホーンテッドと遭遇するが、あわてなければ十分に対処できる。画面が青くなるのは、触れられたら即死するルヴィクが現れたサイン。絶対に倒せないので、逃げるか隠れてやり過ごそう。一定時間が経過して、画面の色がもとに戻ればいったんは安心だ。



ルヴィクに注意！



➡金庫のダイヤルも脳のパズルも、周囲にあるイラストや音声テープを調べれば解法がわかる。

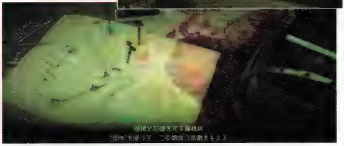
POINT 2 巨大トラップに注意!

ふたつめの脳のパズルに向かう道中で突然、巨大な刃が回転するトラップのグラインダートラップが発動する。これは回避できないが、トラップの上部に光る赤いライトを、刃に到達する前までにハンドガンで破壊すれば大丈夫だ。その先にある暖炉からスニーク移動すると、ふたつめのパズルが登場する。音声テープと脳のイラストをチェックしよう。

➡グラインダーとラップは突然発動するが、落ち着いて赤いランプを狙おう。時間はある！



正しい位置にピンを刺し込め!



⬆このパズルでは、"恐怖を感じる領域に刺激を与える"との音声から見ると、イラストの"恐怖(FEAR)"の位置が怪しい。周囲の情報を整理すれば、おのずと答えが導かれるはず。

『サイコブレイク』ハミダシ情報
ルヴィクはときおり、一瞬で別の位置へワープすることがある。そのときは移動した"音"が聞こえるので、周囲に気をつけよう。セーブは手動でこまめにとっておいたほうがいい。

POINT 3 大量のワイヤートラップを回避せよ

脳のパズルをすべて解き、先へ進むとルベンのいる部屋へ飛ばされる。ここで出会う血の粒子は攻撃してくるが、構わず先へ進めばいい。その道中で遭遇するワイヤートラップの部屋は、少々厄介。ワイヤーに触れると即死するうえに、時間経過とともに天井も落ちてくる。ここはスニーク移動でワイヤーのすき間を縫いながら素速く行動すること。ポイントは"ジグザグに通過"だ。視点を変えれば、意外とスペースがあることに気づく。落ちているアイテムに気を取られると危険！



ワイヤーに注意して素速く大胆に移動

⬅ワイヤーの中に無造作に突っ込んでいくと、何度も挑戦するハメになる。視点を変えつつ移動すれば、アイテムも手に入れられるルートが、必ず見つかるはず。

POINT 4 燃える小屋に"エス"が現る

ルベンに起きた過去を追体験しながら進むことになる。血の粒子の塊"エス"に追われるが、コイツに捕まると最後。ひたすら逃亡するしかない。そしてヒマワリ畑を抜けた場所にある納屋でルベンとラウラを襲う"悲劇"を知ることになる。燃え盛る納屋では、炎に触れるとダメージを受けるので慎重に。ハンドルとクランクを操作して脱出を図るも、エスに戻されてしまう。ホーンテッドを続々呼び出すので、撃破しなければならない。ある程度出現させたら、まとめて転ばせて燃やすといい。エスも移動してくるので注意！

➡まずはクランクでケージを降ろして、ハンドルで位置を調整する。ケージに乗ったら、画面の位置からクランクを狙い撃って2階へ！

2階の脱出口へ急ごう！





⬅エスが呼び出すホーンテッドの数は多いので、まとめて倒したほうが効率的。触れたら即死のエスもあちこちに移動するので、位置を確認しておこう。

炎の中でホーンテッドを倒せ

NEXT CHAPTER

徐々に明かされるルヴィクの正体、その悲劇とは？

ルベンとラウラを襲った悲劇は、すべての始まりだったのか？ クリーチャーが放った「みんなお前のせいだ！」という言葉の真意は？ ルヴィクとセバスチャンの関係は……。恐るべき真実が徐々に明かされていく！

NEWS » 新宿をキーパーの大群が占拠!? 土屋(つちや)アンナさんも登場の『サイコブレイク』ハロウィーンパーティー！

10月26日に東京・新宿で開催された"サイコブレイク×土屋アンナ presents Shinjuku Magic of Halloween"。これは、新宿双葉通りで行われた、街の活性化を目的としたハロウィンイベントの一環だ。『サイコブレイク』のテレビCMで流された「LUCIFER」を歌う土屋アンナさんも登場！ ミュージッククリップと同じ"堕天使"姿で登場した土屋アンナさんは、仮装集団とともに双葉通りをパレードし、さらに新宿ステーションスクエアにてミニライブを披露してくれた。大盛況のうちに幕を閉じた本イベント。まさに、現実と非現実が融合した瞬間を見た！



⬆土屋アンナさんのメイクには3時間もかかったそう。その横にはキーパーの姿が……もしかして本誌にも登場したあの人!?

「サイコブレイク」が街を浸食！ 新宿はホーンテッドの襲来に大騒ぎ



➡イベントには、日本マイクロソフトの執行役インタラクティブ・エンターテイメント・ビジネスゼネラルマネージャーである泉水敬氏（写真右）も、応援に駆けつけた。

オトナファミから誌名変更しました！

映画 TV カジュアルフード 漫画 Blu-ray&DVD アニメ ゲーム ホビー デジタル

日本唯一のインドアエンタメ総合誌

エンタミクス

絶賛発売中！

映画・Blu-ray&DVD・漫画・ゲーム・カジュアルフード発売カレンダー付き!!

綴込小冊子

親子でハマった NHK名作アニメ HISTORY

「未来少年コナン」から「山賊の娘ローニャ」まで





山本美月

大特集

やっぱり謎が好き！

保存版 2014-2015 今ハマりたい 最新ミステリー全ジャンル網羅



[本]湊かなえ「物語のおわり」 長江俊和「出版禁止」 「浅見光彦」最終作 [ドラマ]「SAKURA ～事件を聞く女～」 [映画]「サボタージュ」「ゴーン・ガール」「ソロモンの偽証」 「相棒season13」 三谷幸喜の「シャーロックホームズ」「鍵のない夢を見る」 [ゲーム]「大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-」 [アニメ]「サイコパス2」「名探偵コナン」



有栖川有栖 東川篤哉 辻村深月 中村文則 内田康夫

まだまだ入れる **秋ドラマ** パート2



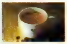
「ごめんね青春！」錦戸 亮 「平成猿蟹合戦図」高良健吾 「ディア・シスター」石原さとみ＆松下奈緒

[漫画特集] 甘い？ 切ない？

恋愛漫画で楽しむ年の差LOVE

「ガラスの仮面」から「きょうは会社休みます。」まで

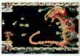




5つの顔を持つお店 PRONTO



緑茶飲料発明30年 伊藤園 お～いお茶 工場見学 ＋俳句傑作選



プチ進化でニュー感覚 **スマホで遊んでおきたい 20世紀鉄板ゲーム 60選**



Interview 仲間由紀恵 武井 咲 大倉忠義 私立恵比寿中学 内田理央 染谷将太×東出昌大 福士蒼汰 重岡大毅 嶋村 侑

今ココ！

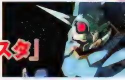
漫画原作ムービー ジャンル別 **最新モード**

「寄生獣」「クローバー」「神さまの言うとおり」



[好評連載]

「ガンダム Gのレコンギスタ」 搭乗GUIDE vol.3



KADOKAWA
enterbrain
◆本製品は書店および一部のコンビニでお買い求めください。 ◆品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
発行 株式会社KADOKAWA
企画・制作 エンターブレイン
2014 December 12月号
特別定価630円 本体583円+税



タイトル	進め! キノピオ隊長
ハード	Wii U
発売日	11月13日発売
価格	3700円［税別］（3996円［税込］）
ジャンル	アクション・アドベンチャー
備考	–

よいよ発売が間近に迫った『進め！ キノピオ隊長』。マリオの冒険先に偶然(?)登場するキノピオ隊長が、本作では主役として大奮闘！ カブを投げたり、カベを掘ったり、ときにはトロッコに乗ったり……。その勇姿にご注目あれ！

キノピオ隊長が大冒険に出発!!

キノピオ隊長が、さまざまなステージに挑む本作。Wii U GamePadのジャイロセンサーを使って箱庭型のステージをあちこちから覗き込み、キノピオ隊長をゴールまで導こう。今回は、キノピオ隊長やその仲間たちに加え、どんな世界を冒険するのかを少しだけご紹介しよう。





➡不気味な洋館に、ひとりで乗り込むキノピオ隊長。果たして、出口は見つかるかな？



➡ヘイホーたちに追いかけられちゃう!? 安全なところに避難して！



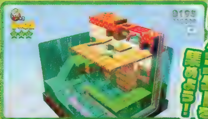


隊員たちの姿も！

キノピオ隊長は『スーパーマリオ 3Dワールド』でも活躍している！



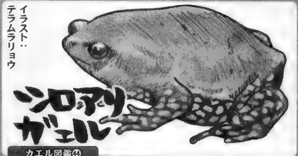
キノピオ隊長の活躍ぶりは、『スーパーマリオ 3Dワールド』でも確認できる。ワールドのいくつかに、キノピオ隊長の専用ステージが用意されているのだ。"グリーンスター"を探して駆け回るキノピオ隊長は、見ているだけでも楽しい!



グリーンスターを集めよう！

ファミ通町内会

Famitsu Chounaikai 2014



イラスト：テラムラリョウ

カエル図鑑㊹

シロアリガエル　分布　南アメリカ中部

●全長4、5センチ。手足が短く、後ろ足に水かきがないのが特徴。地中に生息し、シロアリを食べる。チャコヒメガエルと呼ばれることもある。

公式ウェブサイト
コンピュータ町内会



▶Web投票によって月間最優秀作品を決定！
▶特製Tシャツがもらえるオリジナル投稿コーナー
▶投稿者ランキング毎週更新 その他随時更新！

www.famitsu.com/matome/chonaikai/

酢飯は切るように混ぜる。最低限それだけ知っていれば、人生なんて楽勝。そう信じて生きてきたけど、どうやら違うみたいだね。投稿ネタのちらし寿司、ファミ通町内会が始まります。

GAVAS 1100 罪と罰
俺の刑



神奈川県　真空ジジイ

●引っ張ってパチンッ×100回の刑に処す。

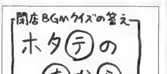
GAVAS 1050 言うなよ
俺の嘘

深夜ひとりで残業中、「お、これ俺モノマネできるかもしれない」と思い立って、「ケンちゃんラーメン新発売！」と口走ったものは、すべて会社に盗聴・録音されており、全国の社長がそれぞれ自社の中でいちばんうまいと思った「ケンちゃんラーメン新発売！」を投稿して、その最優秀賞がCMに使われていたという経緯により、ケンちゃんラーメンはずっと新発売とされていた。

奈良県　夏木サナト

●武田鉄矢が言う「マルちゃん！」も、ほぼ同じシステム。

GAVAS 1050 正解以上
クイズ



広島県　本塁MAX

●武田久美子と互角の力。

冷蔵庫の余り物で描く
おしゃべり4コママンガクッキング



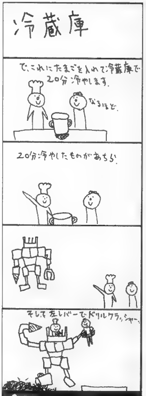
●猿のプロテスト合格が取り消されていたこともメモしておいて。

GAVAS 1650 神奈川県　ちょっかい



●クールミントガムの調味液に浸かってスースーしたい。

GAVAS 1600 東京都　マヒ郎



●冷蔵庫のドアが両開きなだけで驚く時代は終わった。

GAVAS 1700 山梨県　とがわK

今週の業務連絡　コンピュータ町内会で、ベストヒット町内会というコーナーをやっています。町内会掲載作品の中から、Web投票で月ごとの最優秀作品を決めるという企画です。近日中に10月分のノミネート作品を発表するので、皆さん必ずと言っていいほど投票してください。　（編集者OS）



お習字美魔女（お習字しましょ）

題字 安達有里

GAVAS 2000 金の味わいマロン賞

埼玉県　ホークハンド

あんちくしょー！
何でピノ3個!?
（アンティルドーン惨劇の山荘）

●ハート型は1個で3個分換算なんだよ。

GAVAS 1500 銀の空腹に絶えかねて賞

栃木県　猫の霧

さすがに無理
ミッツも食わんロープ
（サムライスピリッツ六番勝負）

●トラロープの固さナメんな。

GAVAS 400 今週の島流し

茨城県　揚げ派

髪になるやつ
（きゃりーぱみゅぱみゅ）

●どんなワカメを食えば、ピンクや茶の髪が生えてくる？

GAVAS 1000 パールのアブラナ科賞

大阪府　キング剛史

神秘
小松菜
（禁忌のマグナ）

●ほうれん草と見分けがつかなくてミステリアス。

GAVAS 1050 校長先生のお話　頂上のさらに上

―「さいたまスーパーアリーナでの朝礼を終えて、率直な感想は？」

校長「いつも通りですよ。ハコの大小でメッセージが変わるのはカッコ悪いから。でもまあ、気持ちよかったよね。ふつうに」

教頭「その分、演出面ではふだんできないことをやろう、と。チャレンジャブルな姿勢を見せたかった。校長は「花火、花火」うるさくて(笑)」

校長「だって、ロマンじゃないですか、花火(笑)」

千葉県　鳩山肩介

●この数ヵ月後、方向性の違いで解散するとは……。

誰も持っていないから価値がある ガちんこトレカ



福岡県　ひかがるむ　勝　GAVAS 1200

VS



負　東京都　マヒ郎　GAVAS 1100

●白目がない宇宙人でも充血するのかな？

GAVAS 1000 回文　久々

子機曲げ静かに、一茂、マキコ。

岩手県　ホ板

●背筋力300キロの一茂なら、子機も楽々曲げられる。

GAVAS 1050 夢　バルク

ボディービル大会のBGMとしてジャズを流す。

東京都　お金が欲しい

●ジャズ空手以来の大発明に、大腿四頭筋も異常発達。

GAVAS 800 今週の検索ワード

汚い花火　打ち上げ日時

福岡県　シパンゴ・ビール

わたしの報告書

◎—1000GAVAS
★—1200GAVAS
☆—1400GAVAS
（トロフィーの記号）—3000GAVAS

◎お前〝ヌメロン〟やるって言ったじゃん！ だから俺**ローション**持ってきたんだぜ？
東京都 ムリっ素

◎**魚の部分**を地面に叩きつけながら爆笑する人魚。
東京都 電気バチ

◎昼間のパパはちょっと違う、昼間のパパは熱湯風呂の着替えタイムで制限時間よりちょっと早く**カーテンを降ろす。**
埼玉県 サングラス忍者

◎藤原紀香の代表作を**真剣に考える会。**
石川県 Oranje

◎暴力的なゲームばかりしていると攻撃的になるし、『艦これ』ばかりしていると**毎週金曜日がカレーになる。**
埼玉県 サングラス忍者

◎松本零士を警戒する**メ～テレ。**
山口県 否闇人

★「お土産期待してるぞ！」の掛け声で**体操隊形に開く。**
和歌山県 シカトろっく

◎警察官になりたい理由が、**キャベツ太郎**に憧れて。
神奈川県 なめらかポキール

◎「父さん、セコムじゃ防ぎきれなかったよ」と**長嶋一茂。**
和歌山県 シカトろっく

◎私のあだ名である〝さっしー〟の由来は、指原ではなく**差し押さえ**です。
福岡県 シパンゴ・ビール

◎おかめ納豆のCM出演のオファーを、かたくなに断り続ける**鈴木明子。**
三重県 ハットトリック西脇

◎ノーヘルで捕まったけど、**下はフルフェイス。**
神奈川県 なめらかポキール

◎みんな**整形**しててかわいい。
千葉県 セイウチ将軍

◎童貞役を演じるときに、童貞たちに**演技力を試される**AV男優。
埼玉県 サングラス忍者

◎ということは僕はストレッチでできた子なの？ **母さん。**
北海道 左手でどうぞ

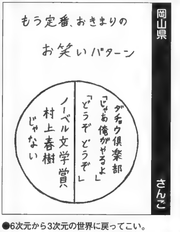
◎いまでは**チープなスリル**に身を任せていると思われる小室哲哉。
石川県 Oranje

◎黒板消しクリーナーにまたがった生徒は、いますぐ職員室まで来て**感想を言いなさい。**
千葉県 夢シャチ

◎俺の中でいま、リア・ディゾンの兄**リア充（みつる）**の設定が整いつつある。
埼玉県 美食家・小林

◎きゃりーぱみゅぱみゅが自分の名前を噛んだ瞬間に**唇を奪う。**
東京都 電気バチ

GAVAS 1000
キスト
成分表



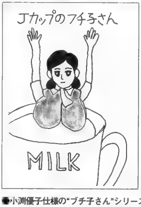
●6次元から3次元の世界に戻ってこい。

GAVAS 1000
マネジ
俺もへじ



●ケルヒャーで洗浄してるところでしょ？

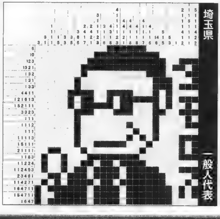
GAVAS 計1100
みにちゅあ
新商品





●小渕優子仕様の"ブチ子さん"シリーズを国会議事堂で売ってほしい。

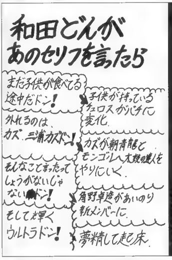
GAVAS 1200
ピクピク
タモロス



●収録前に〝サンタフェ〟見たのかな？

Xbox One ついに買いましたXbox One。据え置きハードを買うのは久々でそれなりにワクワクしてたんですが、縦置きで置けないことにショック。じゃあ、と横置きで上にモニターを置こうとしたら、"通風口を塞ぐな"とのお達し。めんどくさいけど愛してやるよ。 （編集者GP）

GAVAS 1200 タツジン 僕の考え



和歌山県　シカトろっく

●朝日を浴びて輝くんだね。

GAVAS 1100 グラニー 4コマ



神奈川県　あーやん

●『死の翼アルバトロス』の原爆プラグ入りすき焼きが食いたい。

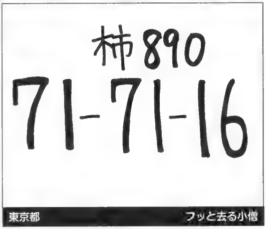
GAVAS 1100 サバイブ 9コマ



富山県　きときとくん

●radikoで玉音放送をキャッチすればよかったのに。

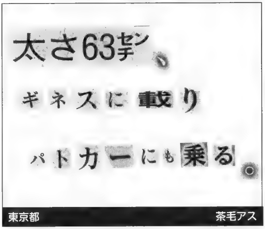
GAVAS 1000 シブ 俺ナンバー



東京都　フッと去る小僧

●あえて"870(はなまる)"にはしないのかな?

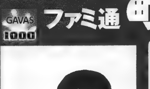
GAVAS 1000 ジャンボフランク 文コラ



東京都　茶毛アス

●ワンボックス車の手配願います。

GAVAS 1000 ファミ通 町内会に関する投稿の オキテ



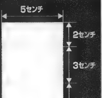
神奈川県　ちょっかい

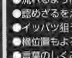
- ●そろそろ有里さんとお別れ　**お習字**
- ●思わぬ展開　**クイズの答え**
- ●ツルみたくない　**俺の先輩**
- ●流れるように　**4コママンガ**
- ●認めざるをえない　**僕の考え**
- ●イッパツ狙う　**新商品**
- ●候位置もよろしくね　**イラスト**
- ●言葉のしくみ　**わたしの報告書**

WANTED!!

ボニー・ピンクに密かなエロスを感じていたのは10年前のことだったのか。掟。投稿ネタには住所氏名を必ず明記。できれば電話番号も書いてね。連絡先に記入漏れがないように、投稿まえに必ず確認しましょう。封書でネタをまとめ送りする場合も各ネタの裏面に連絡先を書くこと。自分で撮影した人物写真ネタは投稿前にモデルから必ず承諾を得ること。

4コマはコレで





〒102-8431　エンターブレイン　週刊ファミ通編集部　町内会○○係まで
eメールでも投稿を受け付けるよ!　chounaikai@ml.enterbrain.co.jp まで

LETTERS伝言板

1000 GAVAS

寒いから頭を刈るのを先延ばしにしていたら2週間経過

スポーツマンガの登場人物が、現実の世界とリンクするとショボくなるのはなぜですか？
（滋賀県　ストレスマン）

そんなことないでしょう！ 佐山聡のタイガーマスクには、日本中のプロレスファンが熱狂しましたよ。デビュー戦のジャーマンスープレックスの角度、すごかったな～。ダイナマイト・キッドが脳天から真っ逆さまでしたから。ほかにはヤワ……いやいや、浪速のジョーこと辰吉丈一郎も、うっすら『あしたのジョー』とリンクしていたと言えなくもないですよね。ボクシング界のレジェンドですよ。世界王者に返り咲いたシリモンコン戦は泣いたな～。それと、ヤワラちゃ……いやいや、ちょっと違うパターンかもしれないですが、怪物くんと呼ばれた江川卓投手もすごかったですよ。オールスター戦の8者連続奪三振なんて、まさに怪物って感じでしたよね。後は田村で金、谷でも金……いやいや、ママでも金……いやいや、国会議員でも金……いやいや、地球をイメージしたヘンなウェディングケーキ……いやいや、いやいや。

白帯編集者

アイドルの握手会には、どんなテンションで参加すればいいのでしょうか？
（東京都　お金が欲しい）

憧れのアイドルを目の前にして必要以上にテンションが上がってしまいがちですが、あまりはしゃぎすぎるのも恥ずかしい。ここはあえて、「偶然通りかかったらやっていたから、フラッと来たよ」的なテンションに抑えておくのが正解でしょう。「なんか人だかりができていたから、訳もわからず並んじゃったけど」的な感じでね。「ふだんは洋楽しか聴かないから、アイドルとかぜんぜん詳しくないんだけど」的な感じでね。「AKB？ ももクロ？ ふ～ん、私立恵比寿中学って言うんだ。初めて聞いた」的な感じでね。でも、抽選販売のCDを購入しないと参加できないんだから、全部バレてるけどね。アイドル本人にも、ほかの参加者にも、警備スタッフにも、「この人、死ぬほどアイドル好きなのに、なんか自分だけは違うみたいな演技してるな～」って思われちゃっているけどね。やっぱり素直にはしゃいだほうがいいかもしれませんね。

ファンクラブ会員編集者

定番ギャグとして"通信教育の空手"というのがありますが、通信教育の五段とフルコンタクト系地獄空手の初段はどっちが強いですかね？
（埼玉県　バイスタンダー）

武道の世界には"剣道3倍段"という格言があり、竹刀を持った剣道家は同段位のほかの武道家よりも3倍強いらしいです。でも、"通信3分の1段"みたいな格言は聞いたことがないので、通信空手でも強くなる人は強くなるんじゃないでしょうかね。ただ、以前極真空手初段の友だちにふざけて「ちょっと蹴ってみてよ」と頼んでやってもらった下段蹴りは、1発で立てなくなるほど痛かったです。フルコン初段が強いことだけは確実なので、気をつけてください。

グラップリング系編集者

コミュニティFM（ラジオエフ）で昼に放送されている『メロメロ・ナッツ』という番組を聴いて、かれこれ5年ほど経ちましたが、いっこうにナッツさんが出てきません。番組宛にナッツさんネタを投稿してますが、一切採用されません。いったい、いつナッツさんが出演するのか教えてください。（静岡県　ヘンポコ）

深夜の空を電波が走る。パーソナリティーの声を乗せ、豆を乗せ、孤独なメッセージは悲しき一方通行。今夜だけはダイヤルの代わりに豆をつまみ、犬にしか聞こえない周波数の電波を日本中に飛ばしたい。皆さん、こんばんは。ナチュラルボーンレディオキッズ、ナッツです。調べてみたところ、『メロメロ・ナッツ』は昭和の懐メロを中心にオンエアーする番組。歌詞の朗読から曲名を当てて、正解者にナッツの詰め合わせをプレゼントするクイズコーナーもあるとか。まさに昭和の豆男児を自認する私のための番組と言っても過言ではないでしょう。私がゲスト出演する際には、オープニングにジュディ・オングの『魅せられて』、つぎに細川たかしの『北酒場』、そしてエンディングにもう一度ジュディ・オングの『魅せられて』を流してもらいたいと思います。いつでも出演オファー、待ってます！

古きよきナッツ

和田ラヂヲの徐々にポイマン



和田ラヂヲ ホームページ
http://www4.plala.or.jp/radiow

あて先

はがき、封書でのおたより
〒102-8431　エンターブレイン
週刊ファミ通編集部「伝言板」係

eメールでのおたより
eb-dengonban@ml.enterbrain.co.jp

ご意見・投稿[illegible]の掲載を望まない方はペンネームを併記のうえでご投稿くださ[illegible]ないとガバスを発送できない場合があります。

今週の業務連絡　休日、寝ているときにインターフォンが鳴り、覚醒しかけたのですが、疲れていて再度眠ってしまいました。起きると、マンションの防災設備を点検する業者が、連絡しろという内容の貼り紙を、これみよがしに扉に貼っていた。超さらされ感。ドアに挟んどけよ！（編集者R）

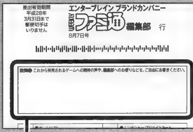
読者の皆様から寄せられたアンケートはがきを紹介するコーナー

おた博2014

2014年も残すところあと2ヵ月を切りましたね。8月に当コーナーが復活したときは、「年内いっぱいは続けたい！」と思っていましたが、最近は何かしらおたよりを書いてくださる方が増えたので、おかげ様で来年もこのコーナーを続けられそうです。そんな皆様への感謝の気持ちを込めて、今回も"勝手に"おたよりを掲載します。

アンケートはがきに記入するだけ

週刊ファミ通についているアンケートはがき（今号は142ページ）の自由記入欄に何かを書けば、採用される可能性アリ！　しかも、採用者には勝手に100ガバスをプレゼントします。



この部分を使ってね！

★思ったことをストレートに表現

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

3DSで喧嘩番長 まってたぁあああああ

待った甲斐がありましたね

●いままでなかったのが不思議。3DのメンチビーLム見てぇ！

へた褒めされて鳥肌モノですよ

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

絶対絶望少女の特集がすばらしすぎて鳥肌

ダンガンロンファンとして、買うっきゃない！

※冬子ちゃんファンなのでもちろんです。笑



●付録冊子＆特大カードつきの号でしたね。喜んでいただけてよかったです！

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

1人（1匹？）妙に目立つ
このカエル君が →
大変気になります。
（レジェンド オブ レガシー）



ツッコミどころ満載すぎでしょ

●"カエル族の王子"ですよ。気にするなというのが無理！

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

ゲームショウ出展おつかれさまでした！
…エンターブレインブースに行くの忘れました
スミマセン。

たぶん来年もありますので

●クリエイタークロストークが好評だったので、来年もやりたい！

★何かを書けば何かが起こる（猪木っぽい）

何もないよりいいじゃない

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

面白いコトが書けません…

●僕もおもしろい返事を書けるわけではないので大丈夫です！

あまりに速すぎて残像も残らなかった

設問⑧ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

この辺りに
クワイエットがいます →

●クワイエットがセクシーすぎるので、マジメにミッションをこなせるか不安。

★なぜか水着のオンパレード



●水着のイラストが大量に届きました。頼んだ記憶はないんだけどなあ。せっかくなのでまとめて掲載。ノリが違うのもあるけど気にしない(笑)。

さーて次回は？

怒涛の3号連続掲載も今号がラスト。次回は2週間後の11月20日発売号……の予定でしたが、前回同様、あまりにも載せたいネタが多すぎたため、急きょ次号（11月13日発売）でもおた博やります！　つまり、5週連続掲載確定!!　いっそ毎週連載に変更しちゃう!?　いやいや、まずは来週がんばります。

GAVAS SYSTEM 2014

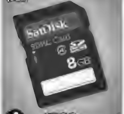
（ガバス システム）

週刊ファミ通内でキミの投稿ネタが採用されると、編集部からメタリックガバスのチケットが送られてくる。そのガバスを規定数まで集めることで、下の各賞品と交換が可能なシステムだ！

投稿でメタリックガバスをもらおう！

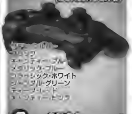
1. ファミ通町内会、ユーザーズアイ、DQ NEWSなど、投稿ネタを募集している記事を確認！
2. 自信のあるネタができたら、各コーナーまで送ってチョーダイ！ 他媒体に送ったネタの盗作は絶対にダメだぞ。
3. ネタが採用されたら、あとはガバスの到着を待つばかり。発送まで1～2ヵ月かかることもあるので待っててね。
4. 光り輝くメタリックガバスをたくさん集めて賞品をゲットしよう。右下の応募のきまりをよく読んで応募してね。



スタンダードSDHC（8GB）

1　1700ガバス

メモリーカード 16GB（プレイステーション Vita専用）

2　4100ガバス

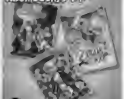
ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK 3）

3　5700ガバス

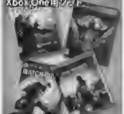
ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS、プレイステーション Vita、PSP用ソフト

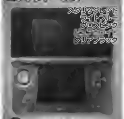
4　6000ガバス

ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK 4）

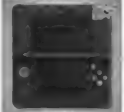
5　6500ガバス

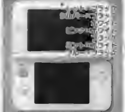
Wii U、プレイステーション3、Xbox 360用ソフト

6　7000ガバス

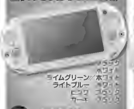
プレイステーション4、Xbox One用ソフト

7　8000ガバス

ニンテンドー3DS


8　15400ガバス

Newニンテンドー3DS

9　17200ガバス

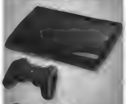
ニンテンドー3DS LL

10　19400ガバス

プレイステーション Vita Wi-Fiモデル（PCH-2000）


11　20500ガバス

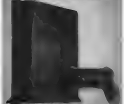
Wii U ベーシックセット

12　27000ガバス

プレイステーション3（CECH-4200C）（500GB）

13　28000ガバス

Xbox One

14　43100ガバス

プレイステーション4（CUH-1000AB01）（500GB）

15　43200ガバス

Xbox One + Kinect

16　53900ガバス



● そろそろ○○して先生もやりましょうよ。（担当）

応募のきまり

❶郵便番号と住所、❷氏名、❸年令、❹電話番号、❺欲しい賞品の番号と名前（ソフトの場合はメーカー名と対応機種を、3、5、8、9、10、11は希望する色も）、❻同封したガバスの総額、以上の6点を書いた紙をメタリックガバスといっしょに同封し、下のあて先まで封書で応募してください。ただし、ソフトは2013年11月以降に発売されたものに限り、通常版と異なる各種限定版、周辺機器同梱版は対象外とさせていただきます。ご理解のうえ、ご了承ください。

あて先　〒102-8431 エンターブレイン
週刊ファミ通編集部
メタリックガバス係

Weekly ファミ通 アンケート

携帯電話、スマートフォン、PC、はがきで回答できる!

アンケートは、携帯電話、スマートフォン、PC、はがきのいずれかでご回答いただけます。下記の"アンケートにご回答いただく際のご注意"をよく読んでご回答ください。なお、複数ご回答いただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。

設問❶ 今週の週刊ファミ通で、おもしろかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❷ 今週の週刊ファミ通で、つまらなかった記事はどれですか? 5ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❸ 今週の週刊ファミ通を購入する決め手となった記事を、選択肢の中から選び、番号でお答えください。答えはいくつあってもかまいません。

① スクープや新作ソフトの最新情報
② 攻略記事
③ 特集記事
④ クロスレビュー
⑤ ダウンロードコンテンツ
⑥ ゲームの連載コーナー
⑦ ゲーム以外の連載コーナー(マンガ、コラムなど)
⑧ その他

設問❹ これから発売(配信)されるゲームで、遊びたいタイトルを5つ書いてください。併せて、それらの作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❺ シリーズもしくは続編以外で、あなたが購入したいと思っているゲーム(ルーキータイトル)のタイトルを書いてください。併せて、その作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❻ あなたがいま遊んでいるゲームのタイトルとその機種名を3つまで書いてください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❼ 発売から3ヵ月以内の、あなたが遊んだゲームについての評価を書いてください。ご意見は、本誌"読者の視点 ユーザーズアイ"のコーナーで掲載させていただく場合があります。なお、本名の掲載を希望されない場合は、ペンネームを記載してください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

❼-① ゲームのタイトルを書いてください
❼-② ❼-①の機種名を書いてください
❼-③ その作品の評価を1～10点でお答えください
❼-④ プレイした感想を150文字程度で自由にお書きください
❼-⑤ プレイした時間を書いてください
❼-⑥ あなたのペンネームを書いてください

設問❽ ご意見、ご感想、編集部へのお便りなど、ご自由にお書きください。

設問❾ アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選でゲームソフトかギフトカードを差し上げます。希望するプレゼントを右からひとつ選び、○を付けてください。

ありがとうございました。

このはがきでご応募ください。郵送料無料!

11月19日(水)
当日消印有効

● 携帯電話、スマートフォン、PCでご回答いただく場合

QRコード

パスワード **1353**

応募締切 **11月19日** 23時59分送信分まで

URL http://bit.ly/famitsu1353

※画面の指示に従って必要事項を入力してください。
※機種によってはQRコードをご利用いただけない場合があります。

今週のプレゼント

ゲームソフト

❶ サイコブレイク



■ プレイステーション3

5名様

ゲーム内容の紹介は ➡126ページ

ギフトカード

❷ ニンテンドー プリペイドカード(3000円)

❸ プレイステーション ストアカード(3000円)

❹ Xbox ギフトカード(3000円分)

計15名様

※いずれか希望する1枚を、抽選で計15名様にプレゼントします。

⚠アンケートにご回答いただく際のご注意

※回答いただいた内容は、編集を行ったうえで週刊ファミ通に掲載させていただく場合があります。回答には、個人を特定できる情報を含まないようご注意ください。
※携帯電話、スマートフォン、PC、はがきのうち、いずれかひとつでご回答ください。複数のご回答をいただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。
※携帯電話およびスマートフォンの一部の機種には対応しておりません。
※携帯電話、スマートフォン、PCでご回答の際の通信料(パケット代)は回答者様のご負担となります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※賞品の発送は、当選者発表から1ヵ月以内を予定しております。また、発送先は日本国内に限ります。
※アンケート回答にあたってご提供いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

●10月16・23日合併号の当選者発表(敬称略)

ゲームソフト当選者
岩手県 三枝 登
千葉県 村田奨太
東京都 高井幸司
三重県 堀田浩司
兵庫県 柳迫和允

ギフトカード当選者
北海道 瀧川 陸
北海道 舘 映里香
茨城県 亀山一喜
埼玉県 荻野英樹
東京都 横尾 航
神奈川県 髙橋 歩
長野県 齊藤健二
静岡県 増井啓介
愛知県 城 勉
大阪府 藤沢直樹
兵庫県 北垣佑介
広島県 青木一央
山口県 金田一宏
長崎県 本田竜也
沖縄県 安富 遼

以上、計20名様

今週号のプレゼント当選者は、**12月25日号**(12月11日発売)で発表

※「サイコブレイク」はプレイステーション4版、Xbox One版、Xbox 360版も発売されていますが、プレゼントの対象となるのはプレイステーション3版です。

Schedule

新作ソフト & 関連商品 発売スケジュール

New3DS Newニンテンドー3DS

11月発売予定

8日	Newニンテンドー3DS LL 大乱闘スマッシュブラザーズ エディション＜任天堂＞	18800円/20304円
8日	きせかえプレートNo.039＜任天堂＞	1500円/1620円
21日	きせかえプレート(No.040～053)＜任天堂＞	1500円/1620円

12月発売予定

13日	きせかえプレートNo.054＜任天堂＞	1500円/1620円
13日	妖怪ウォッチ ジバニャンポーチ for Newニンテンドー3DS LL＜レベルファイブ＞	1780円/1922円

2015年発売予定

2015年	ゼノブレイド＜任天堂＞	価格未定

3DS ニンテンドー3DS

11月発売予定

6日	クッキングママ: わたしのスイーツショップ＜オフィスクリエイト＞	4600円/4968円
6日	クッキングママ: わたしのスイーツショップ(ダウンロード版)＜オフィスクリエイト＞	4600円/4968円
6日	レゴ ムービー ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	4700円/5076円
6日	**●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版)＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞**	**4200円/4536円**
13日	瞬足 ～めざせ！ 全国最強ランナー～＜エム・ティー・オー＞	4800円/5184円
13日	おさわり探偵 小沢里奈 なめこリズム＜サクセス＞	4800円/5184円
13日	エルミナージュ異聞 アメノミハシラ・怪＜スターフィッシュ・エスディ＞	5800円/6264円
13日	ディスク・ウォーズ:アベンジャーズ アルティメットヒーローズ＜バンダイナムコゲームス＞	4740円/5119円
13日	ワンピース 超グランドバトル！ X＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
13日	ワンピース 超グランドバトル！ X(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
20日	すみっコぐらし ここがおちつくんです＜日本コロムビア＞	4800円/5184円
20日	ドーリィ♪カノン ドキドキ♪トキメキ♪ ヒミツの音楽活動スタートでぇ～す!!＜ハピネット＞	5074円/5480円
20日	アンパンマンとタッチでわくわくトレーニング＜バンダイナムコゲームス＞	4260円/4600円
20日	藤子・F・不二雄キャラクターズ 大集合！ SFドタバタパーティー!!＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
20日	まほコレ ～魔法☆あいどるコレクション～＜MAGES.＞	5537円/5980円
20日	まほコレ ～魔法☆あいどるコレクション～(ダウンロード版)＜MAGES.＞	5537円/5980円
21日	ポケットモンスター アルファサファイア＜ポケモン＞	4571円/4937円
21日	ポケットモンスター アルファサファイア(ダウンロード版)＜ポケモン＞	4571円/4937円
21日	ポケットモンスター オメガルビー＜ポケモン＞	4571円/4937円
21日	ポケットモンスター オメガルビー(ダウンロード版)＜ポケモン＞	4571円/4937円
21日	ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア ダブルパック＜ポケモン＞	9142円/9873円
27日	**■A列車で行こう3D ビギナーズパック＜アートディンク＞**	**6480円/6998円**
27日	新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士＜アトラス＞	5980円/6458円
27日	ヒーローバンク2＜セガ＞	5139円/5550円
27日	ヒーローバンク2(ダウンロード版)＜セガ＞	5139円/5550円
27日	ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～＜バンダイナムコゲームス＞	5120円/5529円
27日	ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	5120円/5529円

12月発売予定

4日	ダービースタリオンGOLD＜角川ゲームス＞	5800円/6264円
4日	ダービースタリオンGOLD(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞	5800円/6264円
4日	戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3＜コーエーテクモゲームス＞	5800円/6264円
4日	戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3(ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞	5143円/5554円
4日	戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3 プレミアムBOX＜コーエーテクモゲームス＞	8800円/9504円
4日	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN＜スパイク・チュンソフト＞	4980円/5378円
4日	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN(アップデートキット版)＜スパイク・チュンソフト＞	2000円/2160円
4日	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN(ダウンロード版)＜スパイク・チュンソフト＞	4980円/5378円
4日	12歳。～ほんとのキモチ～＜ハピネット＞	5074円/5480円
4日	アイカツ！ 365日のアイドルデイズ＜バンダイナムコゲームス＞	5210円/5627円
4日	パックワールド2＜バンダイナムコゲームス＞	4740円/5119円
4日	パックワールド2(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	4740円/5119円
11日	大戦略 大東亜興亡史 第二次世界大戦勃発！ ～枢軸軍対連合軍 全世界戦～＜システムソフト・アルファー＞	6500円/7020円
13日	妖怪ウォッチ カードケース12 for ニンテンドー3DS＜レベルファイブ＞	980円/1058円
13日	妖怪ウォッチ ハードカバー for ニンテンドー3DS LL＜レベルファイブ＞	1380円/1490円
13日	妖怪ウォッチ2 真打＜レベルファイブ＞	4600円/4968円
13日	妖怪ウォッチ2 真打(ダウンロード版)＜レベルファイブ＞	4600円/4968円
18日	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ＜スクウェア・エニックス＞	5800円/6264円
18日	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ(ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞	4500円/4860円
18日	セガ3D復刻アーカイブス＜セガ＞	3980円/4298円
18日	セガ3D復刻アーカイブス(ダウンロード版)＜セガ＞	3980円/4298円
18日	ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー＜セガ＞	4980円/5378円
18日	ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー(ダウンロード版)＜セガ＞	4980円/5378円
25日	**■アトリエ デコ ラ ドール コレクション＜スターフィッシュ・エスディ＞**	**3500円/3780円**
12月	そろばん・あんざん・フラッシュ暗算 完全版＜クロン＞	3694円/3989円
12月	リラックマ なかよしコレクション＜ロケットカンパニー＞	4800円/5184円

2014年発売予定

2014年	海王＜マーベラス＞	価格未定

今冬発売予定

	STELLA GLOW(ステラ グロウ)＜イメージエポック＞	価格未定
	ブレイブリーセカンド＜スクウェア・エニックス＞	価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月22日	レジェンド オブ レガシー＜フリュー＞	5980円/6458円
2015年1月22日	レジェンド オブ レガシー(ダウンロード版)＜フリュー＞	5980円/6458円
2015年1月22日	レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	4700円/5076円
2015年1月29日	デビルサバイバー2 ブレイクレコード＜アトラス＞	5980円/6458円
2015年1月29日	**●エースコンバット3D クロスランブル+＜バンダイナムコゲームス＞**	**4740円/5119円**
2015年1月29日	弱虫ペダル～明日への高回転～＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円

2015年2月発売予定

2015年2月11日	七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
2015年2月	高円寺女子サッカー3(仮題)＜スターフィッシュ・エスディ＞	価格未定
2015年2月	高円寺女子サッカー3(限定版)(仮題)＜スターフィッシュ・エスディ＞	価格未定
2015年2月	高円寺女子サッカー3(ダウンロード版)(仮題)＜スターフィッシュ・エスディ＞	価格未定

2015年3月発売予定

2015年3月5日	ドラえもん のび太の宇宙英雄記(仮題)＜フリュー＞	価格未定
2015年3月5日	ドラえもん のび太の宇宙英雄記(ダウンロード版)(仮題)＜フリュー＞	価格未定
2015年3月5日	**■新テニスの王子様 ～Go to the top～＜フリュー＞**	**5980円/6458円**
2015年3月5日	**■新テニスの王子様 ～Go to the top～(ダウンロード版)＜フリュー＞**	**5695円/6151円**

2015年発売予定

2015年春	初音ミク Project mirai でらっくす＜セガ＞	価格未定
2015年春	テラフォーマーズ 紅き惑星の激闘＜フリュー＞	5980円/6458円
2015年春	テラフォーマーズ 紅き惑星の激闘(ダウンロード版)＜フリュー＞	5980円/6458円
2015年	大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-＜カプコン＞	価格未定
2015年	雷子＜クロン＞	価格未定
2015年	にゃんこ大戦争(仮題)＜ポノス＞	価格未定

発売日未定

	シカクいアタマをマルくする。エキスパート 漢字・計算・図形＜IEインスティテュート＞	3800円/4104円
	シカクいアタマをマルくする。ジュニア こくご・さんすう・しゃかい・りか・せいかつ＜IEインスティテュート＞	3800円/4104円
	シカクいアタマをマルくする。マスター 国語・算数・社会・理科＜IEインスティテュート＞	3800円/4104円
	SRPG(仮題)＜アルファ・ユニット＞	価格未定
	シミュレーションRPGプロジェクト＜イメージエポック＞	価格未定
	天空の機士ロデア＜角川ゲームス＞	価格未定
	チョコボレーシング 3D(仮題)＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
	喧嘩番長6～ソウル&ブラッド～＜スパイク・チュンソフト＞	価格未定
	ドリームトリガー3D＜ディースリー・パブリッシャー＞	価格未定
	ZAOO＜デジタルワークスENT＞	価格未定
	死神鬼(仮題)＜デジタルワークスENT＞	価格未定
	暗殺教室 殺せんせー大包囲網!!＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
	黒子のバスケ 未来へのキズナ＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
	ポポロクロイス牧場物語＜マーベラス＞	価格未定
	レイトン7＜レベルファイブ＞	価格未定

Vita プレイステーション ヴィータ

11月発売予定

13日	MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA(マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ)＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
13日	MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA(マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ)(限定版)＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
13日	MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA(マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ)(ダウンロード版)＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
13日	電撃文庫 FIGHTING CLIMAX(ファイティング クライマックス)＜セガ＞	6170円/6664円
13日	電撃文庫 FIGHTING CLIMAX(ファイティング クライマックス)(ダウンロード版)＜セガ＞	6170円/6664円
13日	プレイステーション Vita MERCURYDUO Premium Limited Edition(数量限定)＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	20980円/22658円
13日	プレイステーション Vita ライトピンク/ホワイト Wi-Fiモデル＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	18980円/20498円
13日	ハナヤマタ よさこいLIVE!＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
13日	ハナヤマタ よさこいLIVE! カラフル文化祭BOX＜バンダイナムコゲームス＞	9980円/10778円
13日	ハナヤマタ よさこいLIVE!(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
19日	モンスターハンター フロンティアG6 プレミアムパッケージ＜カプコン＞	5800円/6264円
20日	戦場の円舞曲＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
20日	戦場の円舞曲(限定版)＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
20日	戦場の円舞曲(ダウンロード版)＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
20日	M3 ～ソノ黑キ鋼～///MISSION MEMENTO MORI＜バンダイナムコゲームス＞	6170円/6664円
20日	M3 ～ソノ黑キ鋼～///MISSION MEMENTO MORI(ダウンロード版)＜バンダイナムコゲームス＞	6170円/6664円
27日	Code:Realize(コード:リアライズ) ～創世の姫君～＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
27日	Code:Realize(コード:リアライズ) ～創世の姫君～(限定版)＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
27日	Code:Realize(コード:リアライズ) ～創世の姫君～(ダウンロード版)＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
27日	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側(AQUAPRICE2800)＜アクアプラス＞	2800円/3024円
27日	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側(AQUAPRICE2800・ダウンロード版)＜アクアプラス＞	1905円/2057円
27日	フェイト/ホロウ アタラクシア＜角川ゲームス＞	6000円/6480円
27日	フェイト/ホロウ アタラクシア(限定版)＜角川ゲームス＞	8000円/8640円
27日	フェイト/ホロウ アタラクシア(ダウンロード版)＜角川ゲームス＞	5000円/5400円
27日	ニセコイ ヨメイリ!?＜KONAMI＞	6463円/6980円
27日	ニセコイ ヨメイリ!?(ダウンロード版)＜KONAMI＞	6000円/6480円
27日	銀星囲碁 ネクストジェネレーション＜シルバースタージャパン＞	4800円/5184円
27日	銀星囲碁 ネクストジェネレーション(ダウンロード版)＜シルバースタージャパン＞	4320円/4665円
27日	ファンタシースター ノヴァ＜セガ＞	5980円/6458円
27日	ファンタシースター ノヴァ(ダウンロード版)＜セガ＞	5980円/6458円
27日	プレイステーション Vita バリューパック 3G/Wi-Fiモデル(数量限定) クリスタル・ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	19980円/21578円
27日	プレイステーション Vita バリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) ブルー/ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	19980円/21578円
27日	プレイステーション Vita バリューパック Wi-Fiモデル(数量限定) レッド/ブラック＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	19980円/21578円
27日	大江戸BlackSmith＜日本一ソフトウェア＞	5980円/6458円
27日	大江戸BlackSmith(ダウンロード版)＜日本一ソフトウェア＞	4762円/5143円
27日	デカ盛り 閃乱カグラ＜マーベラス＞	4000円/4320円
27日	閃乱カグラ デカ盛り SHINOVIパック＜マーベラス＞	6500円/7020円

12月発売予定

4日	ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
4日	ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル(限定版)＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
4日	ディアボリックラヴァーズ ヴァンデッドカーニバル(ダウンロード版)＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
4日	戦国無双 Chronicle(クロニクル) 3＜コーエーテクモゲームス＞	6800円/7344円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

4日	戦国無双 Chronicle（クロニクル）3（ダウンロード版）＜コーエーテクモゲームス＞	6000円/6480円
4日	戦国無双 Chronicle（クロニクル）3 プレミアムBOX＜コーエーテクモゲームス＞	9800円/10584円
4日	ボーダーランズ2＜2K＞	5000円/5400円
11日	ノルン+ノネット ヴァール コモンズ＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
11日	ノルン+ノネット ヴァール コモンズ（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
11日	ノルン+ノネット ヴァール コモンズ（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
11日	戦極姫5 ～戦禍断つ覇王の系譜～＜システムソフト・アルファー＞	6500円/7020円
11日	戦極姫5 ～戦禍断つ覇王の系譜～（限定版）＜システムソフト・アルファー＞	8500円/9180円
11日	戦極姫5 ～戦禍断つ覇王の系譜～（ダウンロード版）＜システムソフト・アルファー＞	6000円/6480円
11日	地球防衛軍2 PORTABLE V2＜ディースリー・パブリッシャー＞	5200円/5616円
11日	地球防衛軍2 PORTABLE V2 ダブル入隊パック＜ディースリー・パブリッシャー＞	6980円/7538円
11日	カデンツァ フェルマータ アコルト:フォルテシモ＜5pb.＞	6800円/7344円
11日	カデンツァ フェルマータ アコルト:フォルテシモ（限定版）＜5pb.＞	9000円/9720円
11日	カデンツァ フェルマータ アコルト:フォルテシモ（ダウンロード版）＜5pb.＞	6000円/6480円
11日	グリザイアの楽園 -LE EDEN DE LA GRISAIA-＜プロトタイプ＞	5200円/5616円
18日	ROOT∞REXX（ルートレックス）＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
18日	ROOT∞REXX（ルートレックス）（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
18日	ROOT∞REXX（ルートレックス）（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
18日	神次次元ゲイム ネプテューヌ リバース3 ブイセンチュリー＜コンパイルハート＞	5800円/6264円
18日	神次次元ゲイム ネプテューヌ リバース3 ブイセンチュリー（限定版）＜コンパイルハート＞	7800円/8424円
18日	神次次元ゲイム ネプテューヌ リバース3 ブイセンチュリー（ダウンロード版）＜コンパイルハート＞	5048円/5452円
18日	カエル畑DEつかまえて＜TAKUYO＞	6350円/6858円
18日	ガンダムブレイカー2＜バンダイナムコゲームス＞	6640円/7171円
18日	ガンダムブレイカー2（ダウンロード版）＜バンダイナムコゲームス＞	5980円/6458円
25日	魔法科高校の劣等生 Out of Order（アウト オブ オーダー）＜バンダイナムコゲームス＞	6170円/6664円
25日	魔法科高校の劣等生 Out of Order（アウト オブ オーダー）初回限定生産版＜バンダイナムコゲームス＞	9980円/10778円
25日	魔法科高校の劣等生 Out of Order（アウト オブ オーダー）（ダウンロード版）＜バンダイナムコゲームス＞	6170円/6664円

2014年発売予定

2014年	ノルン+ノネット ラスト イーラ＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2014年	ノルン+ノネット ラスト イーラ（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2014年	ノルン+ノネット ラスト イーラ（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円

今冬発売予定

	DEEMO～ラスト・リサイタル～＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
	学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～＜プロトタイプ＞	価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月15日	ディアボリックラヴァーズ モアブラッド リミテッド V エディション＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年1月15日	ディアボリックラヴァーズ モアブラッド リミテッド V エディション（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年1月15日	ディアボリックラヴァーズ モアブラッド リミテッド V エディション（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年1月22日	剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～＜エクスペリエンス＞	5537円/5980円
2015年1月22日	剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～（ダウンロード版）＜エクスペリエンス＞	5000円/5400円
2015年1月22日	カレイドイヴ＜エストシエル＞	5800円/6264円
2015年1月22日	カレイドイヴ 初回限定生産版＜エストシエル＞	7800円/8424円
2015年1月22日	カレイドイヴ（ダウンロード版）＜エストシエル＞	4800円/5184円
2015年1月22日	エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の錬金術士～＜コーエーテクモゲームス＞	5800円/6264円
2015年1月22日	エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の錬金術士～（ダウンロード版）＜コーエーテクモゲームス＞	5150円/5562円
2015年1月22日	エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の錬金術士～プレミアムボックス＜コーエーテクモゲームス＞	8800円/9504円
2015年1月29日	黒蝶のサイケデリカ＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年1月29日	黒蝶のサイケデリカ（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年1月29日	黒蝶のサイケデリカ（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年1月29日	ひとつ飛ばし恋愛V＜加賀クリエイト＞	6800円/7344円
2015年1月29日	ひとつ飛ばし恋愛V（限定版）＜加賀クリエイト＞	8980円/9698円
2015年1月29日	ひとつ飛ばし恋愛V（ダウンロード版）＜加賀クリエイト＞	6000円/6480円
2015年1月29日	デュラララ!! Relay＜角川ゲームス＞	6200円/6696円
2015年1月29日	デュラララ!! Relay（限定版）＜角川ゲームス＞	8400円/9072円
2015年1月29日	デュラララ!! Relay（ダウンロード版）＜角川ゲームス＞	5500円/5940円
2015年1月29日	クロガネ回姫譚 -閃夜一夜-＜みなとすてーしょん＞	6800円/7344円
2015年1月29日	クロガネ回姫譚 -閃夜一夜-（初回限定版）＜みなとすてーしょん＞	8800円/9504円

2015年2月発売予定

2015年2月11日	■**憂世ノ浪士＜スパイク・チュンソフト＞**	**5800円/6264円**
2015年2月12日	大図書館の羊飼い -Library Party-＜加賀クリエイト＞	6800円/7344円
2015年2月12日	大図書館の羊飼い -Library Party-（限定版）＜加賀クリエイト＞	8800円/9504円
2015年2月12日	大図書館の羊飼い -Library Party-（ダウンロード版）＜加賀クリエイト＞	5800円/6264円
2015年2月19日	薄桜鬼 随想録 面影げ花＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年2月19日	薄桜鬼 随想録 面影げ花（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年2月19日	薄桜鬼 随想録 面影げ花（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年2月19日	男遊郭＜ディースリー・パブリッシャー＞	5980円/6458円
2015年2月19日	●**風雨来記3＜日本一ソフトウェア＞**	**5800円/6264円**
2015年2月19日	●**風雨来記3（ダウンロード版）＜日本一ソフトウェア＞**	**4762円/5143円**
2015年2月19日	GOD EATER 2 RAGE BURST（ゴッドイーター2 レイジバースト）＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
2015年2月19日	GOD EATER 2 RAGE BURST（ゴッドイーター2 レイジバースト）（ダウンロード版）＜バンダイナムコゲームス＞	5690円/6145円
2015年2月26日	ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年2月26日	ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年2月26日	ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年2月26日	キャプテン・アース Mind Labyrinth＜バンダイナムコゲームス＞	6640円/7171円
2015年2月26日	キャプテン・アース Mind Labyrinth 特装限定版＜バンダイナムコゲームス＞	9980円/10778円
2015年2月26日	結城友奈は勇者である 樹海の記憶＜フリュー＞	6480円/6998円
2015年2月26日	結城友奈は勇者である 樹海の記憶（限定版）＜フリュー＞	9480円/10238円
2015年2月26日	結城友奈は勇者である 樹海の記憶（ダウンロード版）＜フリュー＞	6000円/6480円

2015年3月発売予定

2015年3月12日	●**ひぐらしのなく頃に粋＜加賀クリエイト＞**	**6980円/7538円**
2015年3月12日	●**ひぐらしのなく頃に粋（ダウンロード版）＜加賀クリエイト＞**	**6000円/6480円**
2015年3月26日	■**ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-＜バンダイナムコゲームス＞**	**6170円/6663円**
2015年3月26日	●**ソードアート・オンライン -ロスト・ソング- 初回限定生産版＜バンダイナムコゲームス＞**	**9980円/10778円**
2015年3月26日	●**ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-（ダウンロード版）＜バンダイナムコゲームス＞**	**6170円/6663円**
2015年3月26日	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-＜マーベラス＞	6980円/7538円
2015年3月26日	閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- にゅうにゅうDXパック＜マーベラス＞	10810円/11675円
2015年3月	■**遙かなる時空の中で6＜コーエーテクモゲームス＞**	**6800円/7344円**
2015年3月	●**遙かなる時空の中で6 トレジャーBOX＜コーエーテクモゲームス＞**	**12800円/13824円**
2015年3月	●**遙かなる時空の中で6（ダウンロード版）＜コーエーテクモゲームス＞**	**6000円/6480円**

2015年4月発売予定

2015年4月23日	■**新装版 クリムゾン・エンパイア＜QuinRose＞**	**6300円/6804円**
2015年4月23日	■**新装版 クリムゾン・エンパイア 豪華版＜QuinRose＞**	**8800円/9504円**

2015年発売予定

2015年春	プリンス・オブ・ストライド＜角川ゲームス＞	価格未定
2015年春	艦これ改（仮題）＜角川ゲームス＞	価格未定
2015年春	艦これ改（ダウンロード版）（仮題）＜角川ゲームス＞	価格未定
2015年春	デジモンストーリー サイバースルゥース＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
2015年春	ボコスカガールズ タツノコ学園クライマックス（仮題）＜V3＞	価格未定
2015年春	ボコスカガールズ タツノコ学園クライマックス（ダウンロード版）（仮題）＜V3＞	価格未定
2015年春	不思議の幻想郷3＜メディアスケープ＞	価格未定
2015年春	剣が君 for V＜リジェット＞	価格未定
2015年春	剣が君 for V（限定版）＜リジェット＞	価格未定
2015年	エクスブレイズ ロストメモリーズ＜アークシステムワークス＞	価格未定
2015年	CLOCK ZERO ～終焉の一秒～ ExTime＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	CLOCK ZERO ～終焉の一秒～ ExTime（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年	CLOCK ZERO ～終焉の一秒～ ExTime（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	I DOLL U（アイドールユー）＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	I DOLL U（アイドールユー）（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年	I DOLL U（アイドールユー）（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	KLAP!! ～Kind Love And Punish～（クラップ ～カインドラブアンドパニッシュ～）＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	KLAP!! ～Kind Love And Punish～（クラップ ～カインドラブアンドパニッシュ～）（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年	KLAP!! ～Kind Love And Punish～（クラップ ～カインドラブアンドパニッシュ～）（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	忍び、恋うつつ（仮題）＜アイディアファクトリー＞	価格未定
2015年	薄桜鬼 真改＜アイディアファクトリー＞	価格未定
2015年	華ヤカ哉、我ガ一族 モダンノスタルジィ＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	華ヤカ哉、我ガ一族 モダンノスタルジィ（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	百華夜光＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	百華夜光（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年	百華夜光（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	レンドフルール＜アイディアファクトリー＞	5800円/6264円
2015年	レンドフルール（限定版）＜アイディアファクトリー＞	7800円/8424円
2015年	レンドフルール（ダウンロード版）＜アイディアファクトリー＞	5048円/5452円
2015年	ダンジョントラベラーズ2-2＜アクアプラス＞	価格未定
2015年	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト＜アトラス＞	価格未定
2015年	魔壊神トリリオン＜コンパイルハート＞	6800円/7344円
2015年	魔壊神トリリオン（限定版）＜コンパイルハート＞	8800円/9504円
2015年	魔壊神トリリオン（ダウンロード版）＜コンパイルハート＞	6000円/6480円
2015年	OZMAFIA!! -vivace-＜dramatic create＞	6900円/7452円
2015年	OZMAFIA!! -vivace-（限定版）＜dramatic create＞	価格未定
2015年	OZMAFIA!! -vivace-（ダウンロード版）＜dramatic create＞	5900円/6372円
2015年	イース最新作（仮題）＜日本ファルコム＞	価格未定
2015年	ワンピース海賊無双3＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
2015年	POSSESSION MAGENTA（ポゼッション マゼンタ）＜ヒューネックス＞	6800円/7344円
2015年	POSSESSION MAGENTA（ポゼッション マゼンタ）初回限定版＜ヒューネックス＞	8800円/9504円
2015年	IA/VT -COLORFUL-（イア ビジュアルトラックス カラフル）＜マーベラス＞	4800円/5184円
2015年	IA/VT -COLORFUL-（イア ビジュアルトラックス カラフル）クリスタルBOX＜マーベラス＞	9240円/9979円

発売日未定

NORN9 ノルン+ノネット＜アイディアファクトリー＞	価格未定
パチパラシリーズ（仮題）＜アイレムソフトウェアエンジニアリング＞	価格未定
真・女神転生シリーズ＜アトラス＞	価格未定
SRPG（仮題）＜アルファ・ユニット＞	価格未定
MAPLUSポータブルナビ4（仮題）＜エディア＞	価格未定
クロノス・マテリア＜ガスト＞	5800円/6264円
●**源氏恋絵巻＜QuinRoseUnderGarden＞**	**6300円/6804円**
●**源氏恋絵巻 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞**	**8800円/9504円**
12時の鐘とシンデレラ シンデレラシリーズトリプル全巻パック＜QuinRoseUnderGarden＞	11800円/12744円
新装版 お菓子な島のピーターパン ～Sweet Never Land～＜QuinRoseUnderGarden＞	6000円/6480円
新装版 お菓子な島のピーターパン ～Sweet Never Land～ 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞	8500円/9180円
新装版 魔法使いとご主人様＜QuinRose＞	6000円/6480円
新装版 魔法使いとご主人様 豪華版＜QuinRose＞	8500円/9180円
旋光の輪舞 新シリーズ（仮題）＜グレフ＞	価格未定
ネオロマンスゲーム新作＜コーエーテクモゲームス＞	価格未定
ゾーン オブ エンダーズ HDエディション＜KONAMI＞	価格未定
三極姫 ～三国乱世・覇天の采配～＜システムソフト・アルファー＞	5800円/6264円
出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～＜システムソフト・アルファー＞	価格未定
■**ファイナルファンタジー アギト プラス＜スクウェア・エニックス＞**	**3800円/4104円**
■**ファイナルファンタジー アギト プラス（ダウンロード版）＜スクウェア・エニックス＞**	**無料**
狩るキルDragon（仮題）＜デジタルワークスENT＞	価格未定
ニコリの数独 ～完全版～＜ハムスター＞	価格未定
この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン＜5pb.＞	6800円/7344円
この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン（限定版）＜5pb.＞	9800円/10584円
この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン（ダウンロード版）＜5pb.＞	6000円/6480円
RAIL WARS!（レール ウォーズ） -軽井沢より殺意を乗せて-＜5pb.＞	6800円/7344円
RAIL WARS!（レール ウォーズ） -軽井沢より殺意を乗せて-（限定版）＜5pb.＞	9800円/10584円
RAIL WARS!（レール ウォーズ） -軽井沢より殺意を乗せて-（ダウンロード版）＜5pb.＞	6000円/6480円
Goes!＜プチレーヴ＞	価格未定
うたの☆プリンスさまっ♪ シリーズ＜ブロッコリー＞	価格未定
タイトル未定＜ポリゴンマジック＞	価格未定
ルミナスアーク インフィニティ＜マーベラス＞	価格未定
東大将棋シリーズ＜マイナビ＞	価格未定
麻雀覇王シリーズ＜マイナビ＞	価格未定
RPG（仮題）＜ライドオンジャパン＞	価格未定
Jumpin'（仮題）＜レールファンホールディングス＞	価格未定
レベルファイブの新作RPG＜レベルファイブ＞	価格未定

PSP プレイステーション・ポータブル

11月発売予定

20日	オメルタ ～沈黙の掟～ THE LEGACY＜花梨シャノアールオメガ＞	5800円/6264円
20日	オメルタ ～沈黙の掟～ THE LEGACY（豪華版）＜花梨シャノアールオメガ＞	7800円/8424円
20日	マーメイド・ゴシック＜QuinRoseUnderGarden＞	6000円/6480円
20日	マーメイド・ゴシック 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞	8500円/9180円

12月発売予定

4日	黒雪姫～スノウ・マジック～＜QuinRoseUnderGarden＞	6000円/6480円
4日	黒雪姫～スノウ・マジック～ 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞	8500円/9180円
11日	グリザイアの楽園 -LE EDEN DE LA GRISAIA-＜プロトタイプ＞	4800円/5184円
18日	宵夜森ノ姫＜エテルワール＞	5800円/6264円
18日	宵夜森ノ姫 初回限定版＜エテルワール＞	7800円/8424円
18日	新装版 クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～＜QuinRoseUnderGarden＞	6000円/6480円
18日	新装版 クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ 豪華版＜QuinRoseUnderGarden＞	8500円/9180円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

今冬発売予定

学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～<プロトタイプ> 価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月22日 カレイドイヴ<エストシエル> 5800円/6264円
2015年1月22日 カレイドイヴ 初回限定生産版<エストシエル> 7800円/8424円

2015年2月発売予定

2015年2月26日 うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret <ブロッコリー> 5800円/6264円
2015年2月26日 うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret 初回限定 Sweet & Bitter BOX<ブロッコリー> 7800円/8424円

2015年3月発売予定

2015年3月 **■遙かなる時空の中で6<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円**
2015年3月 **●遙かなる時空の中で6 トレジャーBOX <コーエーテクモゲームス> 12800円/13824円**
2015年3月 **●遙かなる時空の中で6(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 6000円/6480円**

2015年4月発売予定

2015年4月23日 **■明治東亰恋伽 トワヰライト・キス<ブロッコリー> 5800円/6264円**
2015年4月23日 **■明治東亰恋伽 トワヰライト・キス 初回限定 煌メキノ鹿鳴館BOX<ブロッコリー> 8800円/9504円**

2015年発売予定

2015年 神々の悪戯(あそび) Infinite<ブロッコリー> 価格未定

発売日未定

エデュケーショナルゲーム(仮題)<イマジニア> 価格未定
新装版 クリムゾン・エンパイア<QuinRose> 6000円/6480円
新装版 クリムゾン・エンパイア 豪華版 <QuinRose> 8500円/9180円
ランドストーカー(仮題)<クライマックス> 価格未定
魔界ウォーズ(仮題)<日本一ソフトウェア> 価格未定
時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ<ブーストオン> 3780円/4082円
時の還りしところ TENEBRAE Ⅳ(初回限定版) <ブーストオン> 5800円/6264円
トラウマの轍轢 TENEBRAE Ⅱ<ブーストオン> 3780円/4082円
トラウマの轍轢 TENEBRAE Ⅱ(初回限定版) <ブーストオン> 5800円/6264円
Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ<ブーストオン> 3780円/4082円
Re:妹へ… TENEBRAE Ⅲ(初回限定版)<ブーストオン> 5800円/6264円
うしろ<レベルファイブ> 価格未定

Wii U ウィー ユー

11月発売予定

6日 レゴ ムービー ザ・ゲーム <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5700円/6156円
6日 **●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版) <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5200円/5616円**
13日 Wii U すぐに遊べるマリオカート8セット(クロ) <任天堂> 32800円/35424円
13日 Wii U すぐに遊べるマリオカート8セット(シロ) <任天堂> 32800円/35424円
13日 進め! キノピオ隊長<任天堂> 3700円/3996円
13日 進め! キノピオ隊長(ダウンロード版)<任天堂> 3700円/3996円
19日 モンスターハンター フロンティアG6 プレミアムパッケージ <カプコン> 5800円/6264円
20日 太鼓の達人 特盛り!<バンダイナムコゲームス> 5210円/5627円
20日 太鼓の達人 特盛り!(専用コントローラ同梱版) <バンダイナムコゲームス> 8070円/8716円
20日 太鼓の達人 特盛り!(ダウンロード版) <バンダイナムコゲームス> 5210円/5627円
20日 太鼓の達人 特盛り! 専用コントローラ <バンダイナムコゲームス> 3800円/4104円
20日 藤子・F・不二雄キャラクターズ 大集合! SFドタバタパーティー!! <バンダイナムコゲームス> 6640円/7171円
27日 ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～ <バンダイナムコゲームス> 6170円/6663円
27日 ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～(ダウンロード版) <バンダイナムコゲームス> 6170円/6663円

12月発売予定

4日 仮面ライダー サモンライド!<バンダイナムコゲームス> 8550円/9234円
4日 ウォッチドッグス<ユービーアイソフト> 7400円/7992円
4日 ウォッチドッグス(ダウンロード版) <ユービーアイソフト> 6600円/7128円
6日 amiibo Wii Fit トレーナー(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo カービィ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo キャプテン・ファルコン(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo サムス(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ゼルダ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ディディーコング(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ドンキーコング(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ピーチ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ピカチュウ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ピット(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo フォックス(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo マリオ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo マルス(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo むらびと(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ヨッシー(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo リトル・マック(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo リンク(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 amiibo ルイージ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ) <任天堂> 1200円/1296円
6日 Wii U用ゲームキューブコントローラ接続タップ<任天堂> 2500円/2700円
6日 ニンテンドーゲームキューブコントローラ スマブラブラック <任天堂> 2000円/2160円
6日 ニンテンドーゲームキューブコントローラ スマブラホワイト <任天堂> 2000円/2160円
6日 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U <任天堂> 7200円/7776円
6日 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U (ダウンロード版)<任天堂> 7200円/7776円
6日 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U ゲームキューブコントローラ接続タップセット<任天堂> 9200円/9936円
6日 ホリ クラシックコントローラー for Wii U/Wii(マリオ) <ホリ> 2980円/3218円
6日 ホリ クラシックコントローラー for Wii U/Wii(ルイージ) <ホリ> 2980円/3218円
18日 ソニックトゥーン 太古の秘宝<セガ> 6980円/7538円
18日 ソニックトゥーン 太古の秘宝(ダウンロード版)<セガ> 6980円/7538円

2015年1月発売予定

2015年1月22日 レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5700円/6156円

2015年発売予定

2015年 Splatoon(スプラトゥーン)<任天堂> 価格未定
2015年 XenobladeX<任天堂> 価格未定
2015年 ゼルダの伝説 最新作<任天堂> 価格未定
2015年 Mario Maker(仮題)<任天堂> 価格未定

発売日未定

Wii U GamePad(kuro)<任天堂> 12800円/13824円
Wii U GamePad(shiro)<任天堂> 12800円/13824円
毛糸のヨッシー(仮題)<任天堂> 価格未定
「真・女神転生」×「ファイアーエムブレム」(仮題)<任天堂> 価格未定
Devil's Third(仮題)<任天堂> 価格未定

Wii ウィー

発売日未定

天空の機士ロデア<角川ゲームス> 価格未定

PS4 プレイステーション4

11月発売予定

6日 レゴ ムービー ザ・ゲーム <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5700円/6156円
6日 **●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版) <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5200円/5616円**
13日 バトルフィールド4 プレミアムエディション <エレクトロニック・アーツ> 8800円/9504円
13日 バトルフィールド4 プレミアムエディション(ダウンロード版) <エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
13日 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015<KONAMI> 7600円/8208円
13日 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015 (ダウンロード版)<KONAMI> 7600円/8208円
13日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (字幕版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円
13日 ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK 4)アーバン・カモフラージュ <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 6480円/6998円
13日 **●ステレオヘッドセット4HG for PlayStation4<ホリ> 5980円/6458円**
20日 EA SPORTS UFC<エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円
20日 真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) <コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
20日 真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 6000円/6480円
20日 真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) プレミアムBOX <コーエーテクモゲームス> 9800円/10584円
20日 アサシン クリード ユニティ<ユービーアイソフト> 8400円/9072円
20日 アサシン クリード ユニティ(ダウンロード版) <ユービーアイソフト> 7500円/8100円
27日 ドラゴンエイジ:インクイジション <エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円
27日 ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション <エレクトロニック・アーツ> 8300円/8964円
27日 NBA 2K15<2K> 6300円/6804円
27日 SIMPLEシリーズG4U Vol.1 THE 麻雀 <ディースリー・パブリッシャー> 2500円/2700円
27日 SIMPLEシリーズG4U Vol.1 THE 麻雀(ダウンロード版) <ディースリー・パブリッシャー> 1852円/2000円

12月発売予定

4日 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン) <アークシステムワークス> 6980円/7538円
4日 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン) (ダウンロード版)<アークシステムワークス> 5537円/5980円
4日 GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン) Limited Box<アークシステムワークス> 9980円/10778円
4日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (吹き替え版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円
4日 ぷよぷよテトリス<セガ> 5480円/5918円
4日 リトルビッグプラネット3 <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 5900円/6372円
4日 リトルビッグプラネット3(ダウンロード版) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 4900円/5292円
4日 ザ クルー<ユービーアイソフト> 8400円/9072円
11日 JOYSOUND.TV Plus<エクシング> 5800円/6264円
11日 JOYSOUND.TV Plus(ダウンロード版)<エクシング> 無料
11日 ニード・フォー・スピード ライバルズ コンプリートエディション <エレクトロニック・アーツ> 4800円/5184円
11日 信長の野望・創造 with パワーアップキット <コーエーテクモゲームス> 9800円/10584円
11日 信長の野望・創造 with パワーアップキット(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 8477円/9155円
11日 信長の野望・創造 with パワーアップキット TREASURE BOX <コーエーテクモゲームス> 14800円/15984円
11日 プレイステーション4 グランド・セフト・オートV パック(数量限定) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 44980円/48578円
11日 **●プレイステーション4 ドラゴンクエスト メタルスライム エディション(数量限定) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 49980円/53978円**
11日 グランド・セフト・オートV<ロックスター・ゲームス> 7400円/7992円
18日 彼女(あのコ)はオレからはなれない<TGL> 4980円/5378円
18日 彼女(あのコ)はオレからはなれない (ダウンロード版)<TGL> 3980円/4298円
25日 ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス <スクウェア・エニックス> 3800円/4104円
25日 ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス (ダウンロード版)<スクウェア・エニックス> 2000円/2160円
25日 シャドウ・オブ・モルドール<ワーナー エンターテイメント ジャパン> 7600円/8208円

今冬発売予定

テラリア<スパイク・チュンソフト> 価格未定
テラリア(ダウンロード版)<スパイク・チュンソフト> 価格未定

2015年1月発売予定

2015年1月22日 ファークライ4<ユービーアイソフト> 8400円/9072円
2015年1月22日 ファークライ4(ダウンロード版) <ユービーアイソフト> 7500円/8100円
2015年1月22日 レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 5700円/6156円
2015年1月29日 ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア <コーエーテクモゲームス> 7800円/8424円
2015年1月29日 ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 6762円/7302円

2015年2月発売予定

2015年2月5日 Bloodborne(ブラッドボーン) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 6900円/7452円
2015年2月5日 Bloodborne(ブラッドボーン) (ダウンロード版) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 5900円/6372円
2015年2月5日 ドラゴンボール ゼノバース<バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円
2015年2月5日 ドラゴンボール ゼノバース(ダウンロード版) <バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円
2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド <コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド コレクターズエディション <コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 6000円/6480円
2015年2月19日 GOD EATER 2 RAGE BURST(ゴッドイーター2 レイジバースト) <バンダイナムコゲームス> 6640円/7104円
2015年2月19日 GOD EATER 2 RAGE BURST(ゴッドイーター2 レイジバースト) (ダウンロード版)<バンダイナムコゲームス> 6640円/7104円
2015年2月20日 The Order: 1886(オーダー1886) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2015年2月26日 **■ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城 <スクウェア・エニックス> 7800円/8424円**
2015年2月26日 **■ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城 (ダウンロード版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円**
2015年2月26日 ウィッチャー3 ワイルドハント<スパイク・チュンソフト> 価格未定
2015年2月 地球防衛軍4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR <ディースリー・パブリッシャー> 価格未定

2015年3月発売予定

2015年3月12日 龍が如く0 誓いの場所<セガ> 8190円/8845円
2015年3月12日 龍が如く0 誓いの場所(ダウンロード版)<セガ> 8190円/8845円
2015年3月19日 **■バトルフィールド ハードライン<エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円**
2015年3月19日 ファイナルファンタジー零式 HD<スクウェア・エニックス> 6800円/7344円
2015年3月26日 魔界戦記ディスガイア5<日本一ソフトウェア> 7200円/7776円
2015年3月26日 魔界戦記ディスガイア5(初回限定版) <日本一ソフトウェア> 10200円/11016円
2015年3月26日 魔界戦記ディスガイア5(ダウンロード版) <日本一ソフトウェア> 5713円/6171円
2015年3月26日 閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- <マーベラス> 7980円/8618円
2015年3月26日 閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- にゅうにゅうDXパック PREMIUM<マーベラス> 13810円/14915円

2015年5月発売予定

2015年5月	重装機兵レイノス＜ドラキュー＞	価格未定
2015年5月	重装機兵レイノス(ダウンロード版)＜ドラキュー＞	価格未定

2015年7月発売予定

2015年7月2日	バットマン:アーカム・ナイト ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	7600円/8208円

2015年発売予定

2015年初頭	バイオハザード リベレーションズ2(ダウンロード版) ＜カプコン＞	価格未定
2015年春	新次元ゲイム ネプテューヌVⅡ(ビクトリィーツー) ＜コンパイルハート＞	価格未定
2015年春	ファイナルファンタジーXIV: 蒼天のイシュガルド ＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
2015年	ペルソナ5＜アトラス＞	価格未定
2015年	メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞	価格未定
2015年	Until Dawn(アンティル ドーン) -惨劇の山荘- ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
2015年	Until Dawn(アンティル ドーン) -惨劇の山荘-(ダウンロード版) ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
2015年	アンチャーテッド海賊王と最後の秘宝 ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
2015年	イース最新作(仮題)＜日本ファルコム＞	価格未定
2015年	ディビジョン＜ユービーアイソフト＞	価格未定
2015年	ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定
2015年	ダイイングライト(ダウンロード版) ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

発売日未定

deep down(ディープダウン)＜カプコン＞	価格未定
バイオハザード リベレーションズ2＜カプコン＞	価格未定
フェアリーフェンサー エフ ADVENT DARK FORCE (アドヴェント ダーク フォース)＜コンパイルハート＞	価格未定
戦極姫5 ～戦禍断つ覇王の系譜～＜システムソフト・アルファー＞	価格未定
キングダム ハーツⅢ＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
ファイナルファンタジーXV＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
みんなのGOLFシリーズ最新作 ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
Battleborn(バトルボーン)＜2K＞	価格未定
Evolve(エボルブ)＜2K＞	7700円/8316円
アイドルマスターシリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
機動戦士ガンダム新シリーズ(仮題)＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
ワンピース海賊無双3＜バンダイナムコゲームス＞	価格未定
キングダムアンダーファイア2＜ブルーサイド＞	価格未定
キングダムアンダーファイア2(ダウンロード版)＜ブルーサイド＞	価格未定
「東方Project」ファンシリーズ＜メディアスケープ＞	価格未定
ザ クルー(ダウンロード版)＜ユービーアイソフト＞	価格未定

PS3 プレイステーション3

11月発売予定

6日	レゴ ムービー ザ・ゲーム ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	5700円/6156円
6日	**●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版) ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞**	**5200円/5616円**
13日	バトルフィールド4 プレミアムエディション ＜エレクトロニック・アーツ＞	8800円/9504円
13日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015＜KONAMI＞	7600円/8208円
13日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015 (ダウンロード版)＜KONAMI＞	7600円/8208円
13日	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (字幕版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
13日	電撃文庫 FIGHTING CLIMAX(ファイティング クライマックス) ＜セガ＞	6980円/7538円
13日	電撃文庫 FIGHTING CLIMAX(ファイティング クライマックス) (ダウンロード版)＜セガ＞	6980円/7538円
19日	モンスターハンター フロンティアG6 プレミアムパッケージ ＜カプコン＞	5800円/6264円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) ＜コーエーテクモゲームス＞	5800円/6244円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) (ダウンロード版)＜コーエーテクモゲームス＞	5143円/5554円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) プレミアムBOX ＜コーエーテクモゲームス＞	8800円/9504円
27日	ホワイトアルバム 綴られる冬の想い出 (AQUAPRICE2800・ダウンロード版)＜アクアプラス＞	1905円/2057円
27日	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側 (AQUAPRICE2800)＜アクアプラス＞	2800円/3024円
27日	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側 (AQUAPRICE2800・ダウンロード版)＜アクアプラス＞	1905円/2057円
27日	ドラゴンエイジ:インクイジション ＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
27日	ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション ＜エレクトロニック・アーツ＞	8300円/8964円
27日	バイオハザード HDリマスター＜カプコン＞	3990円/4309円
27日	バイオハザード HDリマスター コレクターズパッケージ ＜カプコン＞	4990円/5389円
27日	バイオハザード HDリマスター コレクターズパッケージ LIMITED EDITION＜カプコン＞	11111円/12000円
27日	バイオハザード HDリマスター(ダウンロード版) ＜カプコン＞	3694円/3990円
27日	NBA 2K15＜2K＞	6300円/6804円

12月発売予定

4日	GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン) ＜アークシステムワークス＞	6980円/7538円
4日	GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン) (ダウンロード版)＜アークシステムワークス＞	5537円/5980円
4日	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (吹き替え版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
4日	リトルビッグプラネット3 ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	5800円/6264円
4日	リトルビッグプラネット3(ダウンロード版) ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	4900円/5292円
4日	仮面ライダー サモンライド!＜バンダイナムコゲームス＞	8550円/9234円
11日	信長の野望・創造 with パワーアップキット ＜コーエーテクモゲームス＞	9800円/10584円
11日	信長の野望・創造 with パワーアップキット(ダウンロード版) ＜コーエーテクモゲームス＞	8477円/9155円
11日	信長の野望・創造 with パワーアップキット TREASURE BOX＜コーエーテクモゲームス＞	14800円/15984円
11日	シャイニング・レゾナンス＜セガ＞	8222円/8880円
11日	シャイニング・レゾナンス(ダウンロード版) ＜セガ＞	8222円/8880円
11日	シャイニング・レゾナンス フィギュア付き特別限定版 ＜セガ＞	16800円/18144円
11日	はじめの一歩＜バンダイナムコゲームス＞	7600円/8208円
11日	**●はじめの一歩(ダウンロード版) ＜バンダイナムコゲームス＞**	**7600円/8208円**
11日	アサシン クリード ローグ＜ユービーアイソフト＞	7400円/7992円
18日	ガンダムブレイカー2＜バンダイナムコゲームス＞	7600円/8208円
18日	ガンダムブレイカー2 お持ち出しパック ＜バンダイナムコゲームス＞	11800円/12744円
18日	ガンダムブレイカー2(ダウンロード版) ＜バンダイナムコゲームス＞	6840円/7387円
18日	ゴジラ-GODZILLA-＜バンダイナムコゲームス＞	7600円/8208円

2014年発売予定

2014年冬	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～オールスタースペシャル ＜アークシステムワークス＞	4800円/5184円

2015年1月発売予定

2015年1月22日	テイルズ オブ ゼスティリア ＜バンダイナムコゲームス＞	8070円/8715円
2015年1月22日	ファークライ4＜ユービーアイソフト＞	7400円/7992円
2015年1月22日	ファークライ4(ダウンロード版) ＜ユービーアイソフト＞	6600円/7128円
2015年1月22日	レゴ マーベル スーパーヒーローズ ザ・ゲーム ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	5700円/6156円
2015年1月29日	ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア ＜コーエーテクモゲームス＞	7200円/7776円
2015年1月29日	ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア(ダウンロード版) ＜コーエーテクモゲームス＞	6286円/6789円
2015年1月29日	憂世ノ志士＜スパイク・チュンソフト＞	7800円/8424円

2015年2月発売予定

2015年2月5日	ドラゴンボール ゼノバース＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
2015年2月5日	ドラゴンボール ゼノバース(ダウンロード版) ＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
2015年2月19日	デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド ＜コーエーテクモゲームス＞	5800円/6264円
2015年2月19日	デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド コレクターズエディション ＜コーエーテクモゲームス＞	10800円/11664円
2015年2月19日	デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド(ダウンロード版) ＜コーエーテクモゲームス＞	5143円/5554円
2015年2月26日	**■ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城 ＜スクウェア・エニックス＞**	**6800円/7344円**
2015年2月26日	**■ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城 (ダウンロード版)＜スクウェア・エニックス＞**	**6800円/7344円**

2015年3月発売予定

2015年3月5日	**■シャドウ・オブ・モルドール ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞**	**7600円/8208円**
2015年3月12日	**●ひぐらしのなく頃に粋＜加賀クリエイト＞**	**7980円/8618円**
2015年3月12日	**●ひぐらしのなく頃に粋(ダウンロード版) ＜加賀クリエイト＞**	**7000円/7560円**
2015年3月12日	龍が如く0 誓いの場所＜セガ＞	8190円/8845円
2015年3月12日	龍が如く0 誓いの場所(ダウンロード版)＜セガ＞	8190円/8845円
2015年3月19日	**■バトルフィールド ハードライン ＜エレクトロニック・アーツ＞**	**7300円/7884円**
2015年3月26日	**■ソードアート・オンライン -ロスト・ソング- ＜バンダイナムコゲームス＞**	**7120円/7689円**

2015年発売予定

2015年初頭	バイオハザード リベレーションズ2 (ダウンロード版)＜カプコン＞	価格未定
2015年春	ファイナルファンタジーXIV: 蒼天のイシュガルド ＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
2015年	エクスブレイズ ロストメモリーズ＜アークシステムワークス＞	価格未定
2015年	ペルソナ5＜アトラス＞	価格未定
2015年	メタルギア ソリッド V ファントムペイン＜KONAMI＞	価格未定
2015年	ダイイングライト＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	価格未定

発売日未定

Bipedal Movement Simulation＜アートディンク＞	価格未定
うたわれるもの2＜アクアプラス＞	価格未定
プロ麻雀極FINAL(仮題)＜アテナ＞	価格未定
真・女神転生シリーズ＜アトラス＞	価格未定
キングダムアンダーファイアⅡ＜NHN JAPAN＞	価格未定
ダービースタリオン(仮題)＜エンターブレイン＞	価格未定
新規ロールプレイングゲーム＜ガスト＞	価格未定
バイオハザード リベレーションズ2＜カプコン＞	価格未定
仁王＜コーエーテクモゲームス＞	価格未定
シミュレーション新作(仮題)＜サンソフト＞	価格未定
コミカル時代劇アクション＜GAE＞	価格未定
コミカル時代劇シミュレーション＜GAE＞	価格未定
戦極姫5 ～戦禍断つ覇王の系譜～＜システムソフト・アルファー＞	価格未定
ラスト レムナント＜スクウェア・エニックス＞	価格未定
人喰いの大鷲トリコ ＜ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア＞	価格未定
AKARI プロジェクト(仮題)＜TAKUYO＞	価格未定
MASTER プロジェクト(仮題)＜TAKUYO＞	価格未定
格闘アクション(仮題)＜ディースリー・パブリッシャー＞	価格未定
ナグザットプラン(仮題)＜デジタル・ゲイン＞	価格未定
魔界ウォーズ(仮題)＜日本一ソフトウェア＞	価格未定
経営シミュレーション(仮題)＜ハムスター＞	価格未定
この大空に、翼をひろげて クルーズサイン ＜5pb.＞	6800円/7344円
この大空に、翼をひろげて クルーズサイン(限定版) ＜5pb.＞	9800円/10584円
この大空に、翼をひろげて クルーズサイン (ダウンロード版)＜5pb.＞	6000円/6480円
Prey 2(プレイ 2)＜ベセスダ・ソフトワークス＞	価格未定
プロジェクト ディー＜マイケルソフト＞	価格未定
戦争SLG(仮題)＜マリオネット＞	価格未定
麻雀王＜童＞	価格未定

XB One Xbox One

11月発売予定

6日	Killer Instinct コンボ ブレイカー パック ＜日本マイクロソフト＞	1900円/2052円
13日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015 ＜KONAMI＞	7600円/8208円
13日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015 (ダウンロード版)＜KONAMI＞	7600円/8208円
13日	コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (字幕版)＜スクウェア・エニックス＞	7800円/8424円
13日	Xbox Live 12ヶ月+1ヶ月 ゴールド メンバーシップ コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア バージョン ＜日本マイクロソフト＞	4980円/5378円
13日	Xbox One コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア リミテッド エディション(数量限定) ＜日本マイクロソフト＞	49980円/53978円
13日	**●Xbox One(Halo:The Master Chief Collection 同梱版) ＜日本マイクロソフト＞**	**39980円/43178円**
13日	Xbox One ワイヤレスコントローラー (コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア) ＜日本マイクロソフト＞	6980円/7538円
13日	Halo:The Master Chief Collection ＜日本マイクロソフト＞	5900円/6372円
13日	Halo:The Master Chief Collection(ダウンロード版) ＜日本マイクロソフト＞	5400円/5832円
20日	EA SPORTS UFC＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) ＜コーエーテクモゲームス＞	6800円/7344円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ)(ダウンロード版) ＜コーエーテクモゲームス＞	6000円/6480円
20日	真・三國無双7 Empires(エンパイアーズ) プレミアムBOX ＜コーエーテクモゲームス＞	9800円/10584円
20日	アサシン クリード ユニティ＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
20日	アサシン クリード ユニティ(ダウンロード版) ＜ユービーアイソフト＞	7500円/8100円
27日	ドラゴンエイジ:インクイジション ＜エレクトロニック・アーツ＞	7300円/7884円
27日	ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション ＜エレクトロニック・アーツ＞	8300円/8964円
27日	NBA 2K15＜2K＞	6300円/6804円
27日	Minecraft: Xbox One Edition ＜日本マイクロソフト＞	2000円/2160円

12月発売予定

4日	ぷよぷよテトリス＜セガ＞	5480円/5918円
4日	ザ クルー＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
11日	グランド・セフト・オートV＜ロックスター・ゲームス＞	7400円/7992円
18日	カオスチャイルド＜5pb.＞	7800円/8424円
18日	カオスチャイルド(限定版)＜5pb.＞	9800円/10584円
18日	カオスチャイルド(ダウンロード版)＜5pb.＞	7000円/7560円
25日	シャドウ・オブ・モルドール ＜ワーナー エンターテイメント ジャパン＞	7600円/8208円

2015年1月発売予定

2015年1月22日	ファークライ4＜ユービーアイソフト＞	8400円/9072円
2015年1月22日	ファークライ4(ダウンロード版) ＜ユービーアイソフト＞	7500円/8100円
2015年1月29日	ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア ＜コーエーテクモゲームス＞	7800円/8424円
2015年1月29日	ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア(ダウンロード版) ＜コーエーテクモゲームス＞	6762円/7302円

2015年2月発売予定

2015年2月5日	ドラゴンボール ゼノバース ＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円
2015年2月5日	ドラゴンボール ゼノバース(ダウンロード版) ＜バンダイナムコゲームス＞	7120円/7690円

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド <コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド コレクターズエディション <コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラスト ラウンド(ダウンロード版) <コーエーテクモゲームス> 6000円/6480円
2015年2月26日 ウィッチャー3 ワイルドハント<スパイク・チュンソフト> 価格未定

2015年3月発売予定

2015年3月19日 **■バトルフィールド ハードライン <エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円**
2015年3月19日 ファイナルファンタジー零式 HD <スクウェア・エニックス> 6800円/7344円

2015年発売予定

2015年初頭 バイオハザード リベレーションズ2 (ダウンロード版)<カプコン> 価格未定
2015年春 ナツキクロニクル<キュート> 価格未定
2015年春 AZITO×タツノコレジェンズ(仮題)<ハムスター> 価格未定
2015年春 AZITO×タツノコレジェンズ(ダウンロード版)(仮題) <ハムスター> 価格未定
2015年秋 Halo 5: Guardians<日本マイクロソフト> 価格未定
2015年 メタルギア ソリッド V ファントムペイン<KONAMI> 価格未定
2015年 シューティングゲーム。トリロジー(仮題) <トライアングル・サービス> 価格未定
2015年 Quantum Break<日本マイクロソフト> 価格未定
2015年 雷電V<モス> 価格未定
2015年 ディビジョン<ユービーアイソフト> 価格未定
2015年 ダイイングライト<ワーナー エンターテイメント ジャパン> 価格未定

発売日未定

バイオハザード リベレーションズ2<カプコン> 価格未定
キングダム ハーツIII<スクウェア・エニックス> 価格未定
コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (吹き替え版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円
ファイナルファンタジーXV<スクウェア・エニックス> 価格未定
Battleborn(バトルボーン)<2K> 価格未定
Evolve(エボルブ)<2K> 7700円/8316円
Scalebound<日本マイクロソフト> 価格未定
Phantom Dust<日本マイクロソフト> 価格未定
Fable Legends<日本マイクロソフト> 価格未定
Riot Act<日本マイクロソフト> 価格未定
PSYCHO-PASS サイコパス 選択なき幸福<5pb.> 価格未定
ミステリートF 探偵たちのカーテンコール<5pb.> 価格未定
The Elder Scrolls Online(仮題) <ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定

XB360 Xbox 360

11月発売予定

13日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (字幕版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円
19日 **●モンスターハンター フロンティアG6 プレミアムパッケージ <カプコン> 5800円/6264円**
27日 ドラゴンエイジ:インクイジション <エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円
27日 ドラゴンエイジ:インクイジション デラックス エディション <エレクトロニック・アーツ> 8300円/8964円
27日 NBA 2K15<2K> 6300円/6804円

12月発売予定

4日 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア (吹き替え版)<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円

2015年2月発売予定

2015年2月5日 ドラゴンボール ゼノバース <バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円
2015年2月5日 ドラゴンボール ゼノバース(ダウンロード版) <バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円

2015年3月発売予定

2015年3月19日 **■バトルフィールド ハードライン <エレクトロニック・アーツ> 7300円/7884円**

2015年発売予定

2015年初頭 バイオハザード リベレーションズ2(ダウンロード版) <カプコン> 価格未定
2015年 メタルギア ソリッド V ファントムペイン <KONAMI> 価格未定
2015年 ダイイングライト <ワーナー エンターテイメント ジャパン> 価格未定

発売日未定

タイトル未定<アトラス> 価格未定
バイオハザード リベレーションズ2<カプコン> 価格未定
タイトル未定<河本産業> 価格未定
大戦略パーフェクト～戦場の覇者～ <システムソフト・アルファー> 6800円/7344円
大戦略パーフェクト～戦場の覇者～(プレミアムエディション) <システムソフト・アルファー> 8800円/9504円
タイトル未定<デジタル ゼロ> 価格未定
Project Spark(プロジェクト スパーク) スターター パック <日本マイクロソフト> 3900円/4212円
Project Spark(プロジェクト スパーク)(ダウンロード版) <日本マイクロソフト> 無料
Prey 2(プレイ 2)<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定

ダウンロード専用コンテンツ配信スケジュール DOWNLOAD

ニンテンドーeショップ 3DS・Wii U

11月配信予定

5日 超人ウルトラベースボール アクションカードバトル ライトバージョン(3DS) <カルチャーブレーン> 463円/500円
5日 ピンボールトリックショット(3DS)<スターサイン> 185円/200円
5日 ぐるたん 大人の英単語(3DS)<メディアファイブ> 463円/500円
5日 ぐるたん 高校英単語(3DS)<メディアファイブ> 463円/500円
5日 ぐるたん 中学英単語(3DS)<メディアファイブ> 463円/500円
5日 マル合格! 社会福祉試験 平成26年度版(3DS) <メディアファイブ> 2592円/2800円
6日 シャーロック・ホームズ パズルシティ(3DS)<インターグロー> 2500円/2700円

12月配信予定

10日 パックワールド2(Wii U)<バンダイナムコゲームス> 4740円/5119円
12月 6×1≠UNLIMITED?(ロクイチアンリミテッド) (3DS)<エープラス> 463円/500円

2014年配信予定

2014年秋 コロロケの森 ぽいっと(3DS)<ゲームドゥ> 834円/900円
2014年秋 プチコン3号 スマイル ベーシック(3DS)<スマイルブーム> 926円/1000円
2014年冬 マイティガンヴォルト(3DS)<インティ・クリエイツ> 価格未定
2014年 異史戦国伝宿業(3DS)<インターグロー> 価格未定
2014年 絵心教室(Wii U)(仮題)<任天堂> 価格未定
2014年 サンゴクストーリーズ天(3DS)(仮題)<ボイソフト> 648円/700円
2014年 YNN(Wii U)<吉本興業> 価格未定
2014年 ワンダーフリック R(Wii U)<レベルファイブ> 無料

今冬配信予定

キルカ・ドライブ(3DS)<エープラス> 価格未定

配信日未定

GIANA SISTERS TWISTED DREAMS (Wii U)<フライハイワークス> 価格未定

PlayStation Store PS Vita・PSP・PS4・PS3

11月配信予定

13日 バトルフィールド4 プレミアムエディション(PS3) <エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
20日 M3 ～ソノ黒キ鋼～///MISSION MEMENTO MORI (PS4)<バンダイナムコゲームス> 7120円/7690円
20日 Never Alone(PS4)<ユニティ・ゲームズ・ジャパン> 1388円/1500円
11月 マンガ・カ・ケール(PS Vita)<グランゼーラ> 371円/400円

12月配信予定

10日 パックワールド2(PS3)<バンダイナムコゲームス> 4740円/5119円
17日 信長の野望 Online ～覚醒の章～ (PS4、PS3)<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
12月 JOYSOUND.TV Plus(PS3)<エクシング> 無料
12月 LA-MULANA EX(ラ・ムラーナ EX)(PS Vita) <ピグミースタジオ> 価格未定

2014年配信予定

2014年秋 Minecraft: PlayStation 4 Edition(PS4)<Mojang> 価格未定
2014年秋 オクトダッド -タコと呼ばないで-(PS4)<Young Horses> 価格未定
2014年冬 CroixleurΣ(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
2014年冬 ロボドラ(PS Vita)<エープラス> 価格未定
2014年冬 インフィニタ・ストラーダ 華(PS Vita)<おふぃす5656> 無料
2014年冬 人狼ゲーム(PS Vita)<おふぃす5656> 価格未定
2014年 アスタブリード(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
2014年 TorqueL(トルクル)(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
2014年 真・三國無双 Online Z(PS4)<コーエーテクモゲームス> 無料
2014年 Airship Q(PS Vita)<Cygames> 価格未定
2014年 One Upon Light -影の向こうへ-(PS4) <Singapore University of Technology and Design> 価格未定
2014年 Transistor(PS4)<Supergiant Games> 価格未定
2014年 HELLDIVERS(PS Vita、PS4、PS3) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2014年 Pavilion(PS4)<Visiontrick Media> 価格未定
2014年 ファントムブレイカー:バトルグラウンド オーバードライブ (PS4)<5pb.> 価格未定
2014年 RETRO CITY RAMPAGE(PS Vita、PS3) <Vblank Entertainment Inc.> 価格未定
2014年 Minecraft: PlayStation Vita Edition(PS Vita)<Mojang> 価格未定
2014年 Rocketbirds 2: Evolution(PS4)<Ratloop Asia> 価格未定
2014年 ワンダーフリック R(PS Vita、PS4、PS3)<レベルファイブ> 無料

今冬配信予定

勇者トリデ BAGOOON!!(PS Vita)<アクワイア> 無料
ヒーローズ インフィニティ(PS Vita)(仮題)<キューエンタテインメント> 価格未定
聖剣伝説 RISE of MANA(PS Vita)<スクウェア・エニックス> 無料
デッドマンズ・クルス(PS Vita)<スクウェア・エニックス> 無料
ワールド エンド エクリプス(PS Vita)<セガ> 無料

2015年配信予定

2015年初頭 バイオハザード HDリマスター(PS4)<カプコン> 価格未定
2015年春 Mighty No.9(PS Vita、PS4)<comcept> 価格未定
2015年春 マジカルバトルフェスタ・魔法少女☆星咲いおんPS4 EDITION (PS4)<飛翔システム> 価格未定
2015年 インフェルノクライマー(PS4)<アークシステムワークス> 価格未定
2015年 Ender of Fire(PS4)<XINESS> 価格未定
2015年 LET IT DIE(レット イット ダイ)(PS4) <ガンホー・オンライン・エンターテイメント> 価格未定
2015年 ZODIAC(ゾディアック)(PS Vita)<Kobojo> 価格未定

配信日未定

Prismatic Solid(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
巫剣神威控(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
REVOLVER360(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
藤堂龍之介探偵日記シリーズ新作(PSP)(仮題)<アルティ> 価格未定
シュヴァリエ・サーガ・タクティクス(PS3)<イメージエポック> 価格未定
Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty (PS4)<Oddworld> 価格未定
deep down(ディープダウン)(PS4)<カプコン> 無料
バーン・ゾンビ・バーン(PS3)<Kuju Entertainment> 価格未定
GALAK-Z(PS4)<17-BIT> 価格未定
風ノ旅ビト(PS4) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 1200円/1296円
The Tomorrow Children(トゥモロー チルドレン)(PS4) <ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
Blacklight: Retribution(ブラックライト リトリビューション) (PS4)<Zombie Studios> 無料
Sportsfriends(PS4)<Die Gute Fabrik> 価格未定
ブラウザ三国志 NEXT(PS Vita)<マーベラス> 無料
N++(PS4)<Metanet Software> 価格未定
メゾン・ド・魔王(PS Vita、PS4)<メビウス> 価格未定
アサシン クリードIII レディ リバティ HD(PS3) <ユービーアイソフト> 価格未定
Element4l(PS4)<Unity> 価格未定
Last Tinker(PS4)<Loot Entertainment> 価格未定
ツリトレ(PS3)<レコム> 価格未定
Outlast(PS4)<Red Barrels Games> 価格未定

Xbox Live XB One・XB 360

11月配信予定

27日 バイオハザード HDリマスター(XB360) <カプコン> 3694円/3990円

12月配信予定

10日 パックワールド2(XB360) <バンダイナムコゲームス> 4740円/5119円
25日 ララ・クロフト アンド テンプル オブ オシリス(XB One) <スクウェア・エニックス> 2000円/2160円

2014年配信予定

2014年 Ori and the Blind Forest(オリとくらやみの森) (XB One、XB360)<日本マイクロソフト> 価格未定
2014年 Happy Wars(XB One)<日本マイクロソフト> 無料
2014年 ワンダーフリック R(XB One)<レベルファイブ> 無料

2015年2月配信予定

2015年2月19日 デッド オア アライブ 5 ラストラウンド(XB360) <コーエーテクモゲームス> 5143円/5554円

2015年初頭配信予定

2015年初頭 バイオハザード HDリマスター(XB One)<カプコン> 価格未定
2015年春 Mighty No.9(XB One)<comcept> 価格未定

配信日未定

Below(XB One)<日本マイクロソフト> 価格未定

限定版情報

豪華な特典目白押しの限定版。
ここでは同梱物の内容をバッチリ公開しちゃいます！

LIMITED EDITION

Vita プレイステーション ヴィータ

11月発売予定

13日 **MARGINAL#4 IDOL OF SUPERNOVA**
(マージナルナンバーフォー アイドル オブ スーパーノヴァ)
(限定版)
<アイディアファクトリー> 7800円/8424円
- 特典小冊子
- ドラマCD「密室エレベーターで危機一髪!? ～IDOL OF ELEVATOR PANIC～」

13日 **ハナヤマタ よさこいLIVE! カラフル文化祭BOX**
<バンダイナムコゲームス> 9980円/10778円
- 浜弓場 双先生描き下ろし特製BOX
- スペシャルコンテンツブルーレイディスク
- オリジナルドラマCD
- 由比浜学園中学文化祭実行委員ノート（ビジュアルブック）
- リバーシブル大判ブロマイド×5種

20日 **戦場の円舞曲(限定版)**
<アイディアファクトリー> 7800円/8424円
- ドラマCD「ホストクラブ・ワルツの華麗なる一夜」
- 設定資料集

27日 **フェイト/ホロウ アタラクシア(限定版)**
<角川ゲームス> 8000円/8640円
- ねんどろいどぷち［アヴェンジャー］
- 設定資料集2冊「カプセルマテリアル」、「花札マテリアル」

12月発売予定

11日 **カデンツァ フェルマータ アコルト:フォルテシモ**
(限定版)<5pb.> 9000円/9720円
- "シュヴェルトライテ"ペーパーオープナー
- カデンツァオーディオコレクションCD

25日 **魔法科高校の劣等生 Out of Order**
(アウト オブ オーダー) 初回限定生産版
<バンダイナムコゲームス> 9980円/10778円
- 描き下ろし収納BOX
- スペシャルコンテンツブルーレイディスク
- ドラマCD
- ゲームオリジナルサウンドトラックCD
- クリアしおり 6種
- 特別小冊子
- ゲーム内で使用できる衣装が3着手に入るプロダクトコード

2015年1月発売予定

2015年1月29日 **デュラララ!! Relay(限定版)**
<角川ゲームス> 8400円/9072円
- ドラマCD「千客万来」

2015年3月発売予定

2015年3月26日 **ソードアート・オンライン -ロスト・ソング- 初回限定生産版**
<バンダイナムコゲームス> 9980円/10778円
- abec氏描き下ろし限定版収納BOX
- 初回限定生産版用パッケージ
- サウンドトラックCD
- スペシャルコンテンツBlu-ray Disc
- CS&DVD収納用スペシャルケース
- ミニクリアポスター
- 特別小冊子

2015年3月26日 **閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- にゅうにゅうDXパック**
<マーベラス> 10810円/11675円
- 八重樫南描き下ろし豪華特製BOX
- 豪華長編ドラマCD
- オープニング主題歌ソロver. &アレンジサウンドトラックCD
- 『閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-』限定版オリジナルパッケージ
- にいてんご(トイズワークスコレクション) 閃乱カグラ 秘立蛇女学園 5体セット

2015年発売予定

2015年 **IA/VT -COLORFUL-**
(イア ビジュアルトラックス カラフル)
クリスタルBOX
<マーベラス> 9240円/9979円
- ポーチ
- プレイステーション Vita用スキンシール（PCH-1000用、PCH-2000用 計2枚入り）
- デコレーションステッカー
- クリーナークロス
- ストラップ
- チャームストラップ
- カードケース
- 豪華コレクションBOX

発売日未定

RAIL WARS!(レール ウォーズ)
-軽井沢より殺意を乗せて-(限定版)
<5pb.> 9800円/10584円
- 「はこてつ RAIL WARS!」ゲーム同梱限定 ver. 2種
- オリジナルサウンドトラック

この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン
(限定版)<5pb.> 9800円/10584円
- くーるぴゅーちー小鳥&ハットのスマホスタンド
- 「この大空に、翼をひろげて」ミニアルバム

PS4 プレイステーション4

12月発売予定

4日 **GUILTY GEAR Xrd -SIGN-**
(ギルティギア イグザード サイン)
Limited Box
<アークシステムワークス> 9980円/10778円
- Fighter's Pad GGXrd Custom（三和電子製）

2015年3月発売予定

2015年3月26日 **魔界戦記ディスガイア5(初回限定版)**
<日本一ソフトウェア> 10200円/11016円
- にいてんご"ウサリア＆黄色いプリニー"
- 豪華ハードカバー設定資料集
- オリジナルサウンドトラック CD2枚組（音楽:佐藤天平）
- 描き下ろし専用ボックス

2015年3月26日 **閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- にゅうにゅうDXパック PREMIUM**
<マーベラス> 13810円/14915円
- 八重樫南描き下ろし豪華特製BOX
- 豪華長編ドラマCD
- オープニング主題歌ソロver. &アレンジサウンドトラックCD
- 『閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-』限定版オリジナルパッケージ
- にいてんご(トイズワークスコレクション) 閃乱カグラ 死塾月閃女学館 5体セット
- 閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS オリジナルアニメーション プロダクトコード

PS3 プレイステーション3

12月発売予定

11日 **シャイニング・レゾナンス フィギュア付き特別限定版**
<セガ> 16800円/18144円
- シャイニング・ビーチヒロインズ シャイニング・レゾナンス キリカ -水着Ver.-
- キリカの水着コスチュームが使えるプロダクトコード

発売日未定

この大空に、翼をひろげて クルーズサイン
(限定版)<5pb.> 9800円/10584円
- くーるぴゅーちー小鳥&ハットのスマホスタンド
- 「この大空に、翼をひろげて」ミニアルバム

XB360 Xbox 360

発売日未定

大戦略パーフェクト～戦場の覇者～
(プレミアムエディション)
<システムソフト・アルファー> 8800円/9504円
- 限定公式攻略本

 表示価格は税抜価格/税込価格です。



WEEKLY FAMITSU Top30 協力店リスト

■北海道
ビックカメラ　札幌店
丸一タバタ
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌
■岩手県
日野屋 ブックセンター
■宮城県
シーガル　石巻店／泉バイパス店／
大河原店／大和町店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台
■秋田県
WOODY FOREST
■山形県
シーガル　十日町店／米沢店
TOM HOBBY SHOP
八文字屋　北店／TENDO店
■福島県
岩瀬書店　鎌田店
カネサン書店
ヨドバシカメラ　郡山駅前店
■茨城県
ビックカメラ　水戸駅店
わくわくらんど　土浦店
■栃木県
三遊堂　今市店／烏山店
タイムクリップ　足利助戸店／大平店／
佐野店／真岡店
文真堂書店　業鹿店／八幡店
ヨドバシカメラ　マルチメディア宇都宮
■群馬県
タイムクリップ　新井店／安中店／
上並榎店／群馬町店／渋川中央店／連取店
ビックカメラ　高崎東口店
文真堂書店　相生店／阿左美店／石原店／
一の宮店／大泉店／大胡店／大間々店／
片貝店／上中居店／上原店／小出店／
境店／関根店／瀬戸谷店／榛名町店／
広沢店／吉井店
■埼玉県
ゲームショップ遊太郎　川口店／末広店／
西川口駅前店
ゲームステーション　谷塚店
ゲーム天国　草加店
タイムクリップ　入間藤沢店／北越谷店／
熊谷箱田店／本庄けや木店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎　浦和店／
坂戸店／狭山中央店／新所沢店／
千間台西口店／鶴ヶ島店／所沢店／
飯能店／ふじみ野店
文真堂書店　狭山入曽店／美土里店
メディアワールド　八潮店
■千葉県
おもちゃのあづまや
緒楽座　都賀店
ドキドキ冒険島　君津店
21世紀商人　白井の館
ビックカメラ　柏店／船橋駅店
ヨドバシカメラ　千葉店
■東京都
ウラワ書店
緒楽座　一之江店／四つ木店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームステーション　綾瀬店／西新井店
GAMES マーヤ
サンソフト
ジー・ファン　石神井公園店
大成堂　石神井店／文京店
高砂屋
TVパニック　赤羽店
ドキドキ冒険島　亀有店
トップボーイ　蒲田店
ノーサイド　阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ハチスケ　大森店／多摩川店
PAO　青梅店／国分寺店／立川店／
八王子店／堀之内店
ビックカメラ　赤坂見附駅店／池袋西口店／
池袋本店／JR八王子駅店／
渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／
新宿西口店／新宿東口駅前店／
聖蹟桜ヶ丘駅店／立川店／有楽町店
ビックロ　ビックカメラ新宿東口店
ピットイン
ファミコンショップ桃太郎　成増店
ファミコンランド　光が丘店
ファミコンワールドぱお　昭島店
マックスエンタテイメント マックスゲーム
麻布店／大井町店
モトナワールド　船堀店／瑞江店
ヨドバシカメラ
新宿西口本店ゲーム・ホビー館／
八王子店／マルチメディアAkiba／
マルチメディア上野／
マルチメディア吉祥寺／
マルチメディア錦糸町／
マルチメディア新宿東口別館／
マルチメディア町田
ロムハウス　西日暮里店
■神奈川県
おもちゃセンター ナガシマ
ディスクメイト　関内店／綱島Ⅱ／鶴見店
TVパニック　鶴見駅前店
トイ＆ホビー サガミ堂
トイダック　新城店／新百合ヶ丘店／
相武台店／東海大学前店／平塚店／大和店
トップボーイ　01元住吉店／鶴見店／
ヒット小田原店／武蔵新城店
久美堂　愛川店／伊勢原店
ビックカメラ　相模大野駅店／新横浜店／
藤沢店／横浜西口店／ラゾーナ川崎店
マルチメディアステーション ゼロワン
[illegible]
メディアポリス　川崎長沢店／相模大野店／
秦野渋沢店／藤沢六会店
横浜タカシマヤ　TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ
マルチメディア川崎ルフロン／
マルチメディア京急上大岡／
マルチメディア横浜
■新潟県
COMG！　荒川店／糸魚川店／小千谷店／
小出店／五泉店／三条四日町店／
新発田店／水原店／豊栄店／中条店／
新津店／見附店／六日町店／　吉田店
トップボーイ　新大駅前店
ビックカメラ　新潟店
マジカルステーション　巻店
ヨドバシカメラ　新潟店
■富山県
シャトル　黒部店／高岡店／砺波店　二口店
ジョーシン　高岡店キッズランド／
とやま本店ディスクピア／
富山南店キッズランド
■石川県
KaBoS　大桑店
JiPANG
ジョーシン　金沢本店キッズランド
ファミーズ　井林店／さくらい津幡店
■福井県
サイト玩具店
ジョーシン　福井本店
SuperKaBoS　新二の宮店
ファミーズ　てんとうむし店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
BooksKATOH　河口湖店
■長野県
アピアランド　飯田店
トム
ブックガーデンYAMAJI
■岐阜県
キクヤ　ピア店
マジカルガーデン　大垣店／岐阜島店／
多治見店
■静岡県
エルビーノ
オレンジボックス　伊豆高原店
吐夢書店
ビックカメラ　浜松店
ファミーズ　ブックワン店
ホビヨン　富士店／藤枝店
メディアポリス　掛川店／函南店／
御殿場店／島田店／袋井店／藤枝店／
富士中島店／富士宮店／本吉原店／
三島徳倉店／沼津リコー通り店
大和文庫　不二見店／本店
■愛知県
いまじん　ウイングタウン岡崎店／
春日井南店／瀬戸店／中川戸田店／
メグリア店／弥富店
おもちゃのジャンボ　アスティ店
買取王国　一宮店／岡崎南店／小牧店／
豊田インター店／豊橋牛川店
ゲームステーション 64bit
Gパワーズ
センキ　尾西店
ダンシングベア　港店
TSUTAYAいまじん　南陽通店
ディスパ　東郷店
童夢
トップカメラ　本店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ふぁみ～ず　中川店／西尾店
ファミーズ　稲沢店／笠寺店／共和店／
常滑店／中村書店／富木島店／港店
ファミコンプラザ　里町店
マジカル　新津島店
マジカルガーデン　岡崎インター店／
蒲目寺店／豊川店／西尾店／緑店
■三重県
シェトワ白揚　クワナ店／四日市店AV館
TSUTAYA WAY　松阪学園前店
白揚　鈴鹿店／宮洲原店／ミタス伊勢店
■滋賀県
ウィング　マイカル近江八幡店
ゲームプラザ元気302
サンミュージック　近江八幡店／長浜店／
彦根店／守山店
トイショップ みずの
ハイパーバザール　イオンモール草津店
ハイパーブックス　かがやき通り店／
駒井沢店／長浜店／八日市店
夢工場　水口店
■京都府
あさだ
ゲームショップ やましろや
ビックカメラ　JR京都駅店
マジカルガーデン　野田川店
MEDIA SHOP ギース　西院店
ヨドバシカメラ　マルチメディア京都
■大阪府
e-forum　河内長野店
TSUTAYA WAY　富田林店
ハイパーブックス　茨木店
ビックカメラ　なんば店
メディオ！　日本橋店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田
わんぱくこぞう　大庭寺店
■兵庫県
TSUTAYA WAY　福崎店
トップボーイ　京見橋店
ドラゴンワールドクラブ　高砂店／
ブックワン加古川店
ファミーズ　サンクスパラ公園店
ブックワン　セルバ甲南山手店
メディオ！　姫路店
遊コン　キャスパ店
■奈良県
TSUTAYA WAY　御所店
■和歌山県
ゲームショップ GENKI　狐島店／ぶらくり丁店
GAME BOX ワンパク　新庄店／田辺店
TSUTAYA WAY　岩出店／
オーシティ前田辺店／海南店／
新宮仲之町店／橋本店
ミノスケ　国体道路本部店
ミミーTOY
■鳥取県
ブックセンターコスモ　岩吉店／吉方店
■島根県
ブックセンターコスモ　出雲店
■岡山県
コドモ館　トピア店
ビックカメラ　岡山駅前店
ブックセンターコスモ　津山店
メディオ！　沖新店／西市店
■広島県
ゲームアーク　尾道店／西条中央店／三原本店
はとや　たかの橋店
■徳島県
トイ＆ゲームランドZERO　福島店
■香川県
ゲームアーク　丸亀店
マジカルガーデン　高松太田店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパーZ
■高知県
おとぎやマジカル　山田店
ゲームアーク　高知店
マジカルガーデン　御座店
■福岡県
エーブック　飯塚店／幸袋店／穂波店／
宮若店
沖牟田玩具本店
（OKおもちゃ流通センター大牟田本店）
ゲーム戦隊!!G-レンジャー　福重店
トップボーイ　片江店
ビックカメラ　天神2号館
ファミコンハウス　大牟田南店
ブックエコ　折尾店／古賀店／小倉店／
篠栗店／志免店／舞松原店／宗像店／
和白店
ベスト電器
福岡本店4FLiMB TVゲームコーナー
メディアナイン　折尾本店
ヨドバシカメラ　マルチメディア博多
竜星のあらしinワールド
■佐賀県
インチキ堂　唐津店
銀河堂　伊万里店／武雄店
ファミコンハウス　伊万里店／武雄店
■長崎県
佐世保ゲーム館ぴゅあ　本店
TSUTAYA遊ING　畝刈店／時津店／花丘店／
浜町店
ファミコンハウス　運動公園通り店／
西三城店
メディアシティ　DOING
遊ING　城山店
■熊本県
チャレンジャー　横手店
ブックエコ　玉名店
遊ING　浜線店
■大分県
JOY-フレンド　下郡本店
ソフトランドジャングル　日出店
TVチャンプ　杵築店
ベスト電器　大分店
ONE-PACKAGE G/T　中津店
■宮崎県
見聞読　日南店
わんぱくこぞう　リバティ店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ビックカメラ　鹿児島中央駅店
■インターネット通販
ノジマオンライン　本店／楽天市場店

GAMERS 全店
animate 全店
AEON ゲーム取扱い店
全店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
EDION エディオン ゲーム取扱い店
お宝創庫 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
enterking エンターキング 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
ドン.キホーテ ゲーム取扱い店
nojima ゲーム取扱い店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
フタバ図書 ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
楽天ブックス ゲームコーナー
Wonder GOO 全店

スナックプー太郎　中川いさみ

■またもやきんどーちゃん的なヤツがご来店



そして夜は更けていく



戦国無双 10th
戦国無双
シュート
武将を飛ばして
敵を蹴ちらせ!
好評配信中
iOS
Android
「戦国無双」の武将たちが
いつでもどこでも大暴れ!
●操作は簡単!スマートフォンで体感する一騎当千アクション!!
●戦国絵巻を彩る個性豊かな戦国武将が多数登場!
●諸国を旅して武将とのバトルに挑め!
●様々な顔を持つ合戦場
Produced by ω-Force
『戦国無双 Chronicle 3』
発売カウントダウンイベント開始!
毎日ログインでいつもよりもお得なご褒美をGET!
12月以降も盛りだくさんのイベント開催予定!
myGAMECITY. ひとりでも、みんなでも楽しめる!
楽しいコンテンツもりだくさん!
http://mygc.jp/
対応OS: iOS 5.0以上(iPhone 4S以降 / iPad 2以降 / iPod touch 第5世代以降)
Android 4.0以上
App Store からダウンロード
Google play で手に入れよう
All rights reserved.
KOEI


チャート&マップ
全
640ページ
エクストラ攻略
キャラクターギャラリー
スペシャルロングインタビュー
THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡II
センノキセキII
の
全攻略情報
11.8
解禁!
PR
©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

この一冊ですべてわかるシリーズ最厚完全攻略本!



英雄伝説 閃の軌跡II
公式パーフェクトガイド

11月8日発売予定／A5判／定価(本体1900円＋税)

ファミ通 責任編集

VII組の戦いは終わらない――!!



英雄伝説 閃の軌跡II
公式パーフェクトガイド
11月8日発売予定／A5判
定価(本体1900円＋税)

●既刊案内●

閃乱カグラ2 -真紅-
公式パーフェクトバイブル＋イラスト集
好評発売中／B5判
定価(本体2400円＋税)

魔恐のマグナ
公式パーフェクトガイド
好評発売中／B5判
定価(本体2200円＋税)

本製品は書店でお買い求めください。品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
ebten(エビテン) ………… http://ebten.jp/

発行：株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/
企画・制作：エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1
電話 0570-060-555 (ナビダイヤル)
http://www.enterbrain.co.jp/
KADOKAWA enterbrain

電子書籍 ●既刊案内●

ベヨネッタ2
クライマックスバイブル
配信中／価格1800円＋税

DARK SOULS II
DESIGN WORKS
配信中／価格3100円＋税

本製品は電子書籍配信プラットフォーム「BOOK☆WALKER」をダウンロードの上、お買い求めください。
●iPhone/iPad/iPod touchの場合
App Store で「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入
●Androidの場合
Google Playで「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入

●電子書籍のお問い合わせ先
BOOK☆WALKER ……

ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/ で!!



全ハンターよ、

あの“ルーキーズ・ガイド”が G(グレート)に進化！

“G級”へと進化を遂げた、人気ハンティングアクション『モンスターハンター4』。本書は新たなる狩猟に必要な知識とデータを詰め込んだ、ハンター必携のガイドブックだ。武器の新アクションやオトモアイルーのニュートレンドを始め、新要素をピックアップしているだけでなく、イチから本作を遊び始める人のためのアドバイスも掲載。本書をすべて体得し、知識とデータを身につければ、G級クエストも恐れるに足らず！　本作でハンターデビューするルーキーも、前作から続けて参戦するベテランハンターも納得の“指南ノ書”をお届けします！

モンスターハンター4G 狩人(ハンター)育成指南ノ書

大判サイズなので狩りながら見やすいのダ！

好評発売中／AB判／定価（本体1500円＋税）

新人さんもベテランも 目からウロコのシステム解説



新拠点のドンドルマの施設や、オトモアイルーの新システムをしっかり掲載。「4G」で加わった新要素には、“G”マークを付けて解説する。

すべての武器を使いこなせ 武器の操作と連携をレクチャー



全14種類ある武器の連携をチャートで紹介。新たな連携技が搭載された双剣、チャージアックス、ヘビィボウガンは、熟練ハンターも要チェック！

狩友に差を付けろ！ 怒濤のモンスターデータ



キャラバンで行く村クエストを中心に、70体近い大型モンスターを徹底指南！ モンスターの部位や肉質といったデータ類も豊富に掲載している。

PR

刮目せよ!!

スペシャル特典も見逃せない!

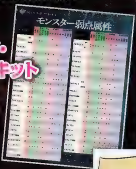
本書には狩りで活躍する便利な特典が付いてくる! さらに本書掲載のパスワードを入力すると、スペシャルサイトへアクセスできる。このスペシャルサイトでは、人気芸人による抱腹絶倒のプレイ動画や、プレイ漫画、『モンでき。』の動くコミックなど、ハンターなら誰もが楽しめること間違いナシの動画を公開!

特典① ハンティング・フィールド・ポスター



↑遺跡平原から旧砂漠までのフィールドマップを大判ポスターに! 採集ポイントやノラオトモがいる場所といったエリア情報も掲載!!

特典② ハンティング・ポータブル・キット



➡モンスターの弱点属性など、狩猟に役立つ情報を見やすくまとめた特別ページを用意。切り離して、持ち歩けるようになっているぞ。

特典③ 特典スペシャル映像

➡本書のスペシャルサイトでは、津々巳あや先生によるプレイ漫画「モンでき。」の動くコミックが6本! さらに「モンハン」大好きタレントたちによる、プレイ動画を堪能できるのだ。

"モンハン大好き"タレントが続々と登場!



眺めるだけでも楽しい 防具のビジュアルデータ



コーディネートにこだわりながら防具の選定ができるように、大きな全身イラストを掲載。発動スキルや、生産に必要な素材も掲載しているぞ。

もう迷子にならない! 全フィールドの採集マップ



熟練ハンターには懐かしい旧砂漠のフィールドが復活! 全8フィールドの採集データをギッシリ詰め込み、ハンターの素材集めをサポート!!

発行:株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/
企画・制作:エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1
電話 0570-060-555 (ナビダイヤル)
http://www.enterbrain.co.jp/
KADOKAWA enterbrain

ebten エビテン ファミ通販オススメのアイテムをどーんとご紹介!!



Famitsuhan ファミ通販

"ファミ通販"は、オンラインショッピングサイト"ebten(エビテン)"の中にあるお店のひとつ。今回は、同時発売のアーケードステックも要注目の『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)』をピックアップ。さらに、『シャイニング・レゾナンス』DXパックの豪華アイテム情報をお届けします!

12月4日発売予定

ギルティギア イグザード サイン リミテッドボックス PS4版 ファミ通DXパック(特典付き)

送料無料 期待割引¥200 ファミ通販販売価格 12036円[税抜](12999円[税込])

商品コード 110601

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4510772140119/

※通常版DXパックPS4版 9036円[税抜](9759円[税込])、PS3版 9036円[税抜](9759円[税込])の販売もあります。

2D対戦格闘ゲーム『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-(ギルティギア イグザード サイン)』。DXパックには、『GUILTY GEAR(ギルティギア)』シリーズの生みの親である石渡太輔氏描き下ろしのイラストをあしらったA2タペストリーが同梱。武器チャームストラップは、表面が"ソル"、裏面が"カイ"をイメージしたデザイン。



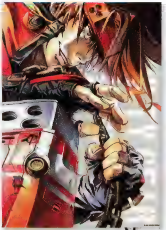
ファミ通DXパック

●石渡太輔氏描き下ろし A2タペストリー



※サイズ:420ミリ×594ミリ

●オリジナルA3 クリアポスター



※サイズ:297ミリ×420ミリ

●ダイキャスト製 武器チャームストラップ [ソル&カイ]



ファミ通DXパックには 石渡太輔氏描き下ろしタペストリーが!

リミテッドボックス



●Fighter's Pad GGXrd Custom(三和電子製)

PS4とPS3の両方で使える 初心者にも使いやすい 特製6ボタンゲームパッド

[早期購入特典]

●GUILTY GEAR Vocal Collection

●"エルフェルト"の ダウンロード用プロダクトコード

※数量限定のため、なくなり次第終了いたします。



●GUILTY GEAR Xrd -SIGN- Arcade Stick[専売商品]

12月4日発売予定

価格:22000円[税抜](23760円[税込])



エビテンでしか買えない 限定アーケードスティックが同時発売!!

このほかにも、商品が盛りだくさん! 詳しくはWebでご確認ください!

ご購入は PCはコチラ http://ebten.jp/famitsu/ 携帯はコチラ ※携帯電話からご注文の場合、[商品コード]を入力することで簡単に商品を検索することができます。

お支払い方法 ➡ 1 クレジットカード(手数料なし) JCB、VISA、マスターカードなどの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え(手数料あり) 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebten(エビテン)の利用規約をご覧ください。

12月11日発売予定

シャイニング・レゾナンス DXパック(特典付き)

商品コード 110602　送料無料　優待割引¥200　ファミ通販 販売価格 10176円[税抜](10990円[税込])

商品URL➡ http://ebten.jp/sega/p/8000000000130/

PS3



シリーズ最新作『シャイニング・レゾナンス』のDXパックが登場。キャラクターデザインを担当するイラストレーターのTony氏により描かれたイラストを、A3サイズのクリアポスターに仕上げました。キャラクタービジュアルを多数盛り込んだ卓上カレンダー、公式デフォルメイラストを用いた"とあざ氏描き下ろしラバーストラップ5種セット"など、ファン必見のセット内容!

ラバーストラップや卓上カレンダーなど オリジナルアイテム満載の豪華仕様

DXパック

- Tony Visual A3サイズ クリアポスター
- シャイニング・レゾナンス 2015カレンダー ※サイズ:幅150ミリ×高さ300ミリ
- とあざ氏描き下ろし ラバーストラップ5種セット


※サイズ:297ミリ×420ミリ



2015年1月下旬発売予定

艦隊これくしょん -艦これ- 艦娘勲章これくしょん ラバータイプ3[エビテン限定特典付き]

商品コード 110603　送料無料　優待割引¥200　ファミ通販 販売価格 6500円[税抜](7020円[税込])

商品URL➡ http://ebten.jp/kancolle/p/4541993022861/

大人気ブラウザゲーム『艦隊これくしょん -艦これ-』から生まれた"艦娘勲章これくしょん"の第3弾。勲章として胸もとなどにつけられるほか、ストラップとしてスマートフォンや携帯電話、携帯ゲーム機などに装着することも可能。エビテン限定特典の描き下ろしB2半裁サイズポスターもついてきます!



艦娘勲章これくしょん第3弾には シークレット含む全10種類が新たに登場



ファミ通販 オススメのアイテムをチェック!!

2015年3月26日発売予定

閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- (エビテン限定特典付き)

商品コード 110604　送料無料　ファミ通販 販売価格 にゅうにゅうDXパック PREMIUM PS4版 13810円[税抜](14915円[税込])

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4535506302311/

　※通常版PS4版 7980円[税抜](8618円[税込])、『にゅうにゅうDXパック』PS Vita版 10810円[税抜](11675円[税込])、通常版PS Vita版 6980円[税抜](7538円[税込])(すべてエビテン限定特典付き)の販売もあります。



プレイステーション4で初登場する『閃乱カグラ』シリーズ最新作。『にゅうにゅうDXパック』には、八重樫南氏描き下ろしの豪華特製BOXや、オリジナルアニメーションが見られるプロダクトコードなど、豪華なアイテムが満載。

エビテン限定特典

- 八重樫南氏描き下ろし B2タペストリー
- グラフィグ 雪泉

[先着購入特典]
- "少女達のマル秘ファイル ~ビジュアルブック・サントラセット~"など

"優待割引"をご利用ください!

優待割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に優待割引番号を入れてください。期間中ならなんと200円の割引に! ぜひご利用ください!!

●ご注意●

優待割引はおひとり様1回限り有効です。
優待割引対象商品には優待割引¥200のマークが付いています。

※優待割引のご利用にあたっては、会員登録が必要になります。
※優待割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今週の優待割引番号
525814
ご利用は2014年11月13日10時まで!



※送料は全国一律380円[税込]です。ただし、1回のご注文が5000円[税込]以上の場合は、送料は無料となります。

特別付録

ファミ通DLC ダウンロードコンテンツ福袋の中身を大紹介!!

さまざまなダウンロードコンテンツをお届けするこのコーナー。今回は、スマートフォンで人気を博している『テラバトル』のアイテムをプレゼントするぞ！ 右の封筒内のコードを入力しよう。

iOS Android テラバトル

DATA ミストウォーカーコーポレーション／10月9日配信／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

メタルZONEでキャラクターを強化! メタルチケット10枚を入手せよ

破竹の勢いでダウンロードされているスマホ向けRPG『テラバトル』。今回のシリアルコードは、貴重なメタルチケットを10枚も入手できるもの！ このチケットを使えば、コインもスタミナも消費せずに"メタルZONE"に行けるのだ。メタルZONEの2と3も開放されている予定なので、章の進行状況に関係なく、すべてのメタルZONEに入れるぞ。経験値を稼ごう！



"ひそ星人"から うれしいプレゼント!



←メタルZONEに出現するメタルモンスターは足が速い。詳細は87ページからの特集を！

アイテムの入手方法

- 『テラバトル』を起動して、"オプション"の中にある"プレゼントコード入力"にシリアルコードを入力する
- シリアルコードを入力すると、"メッセージ"にて特典が付与される

ゲーム概要 大ヒット中の坂口博信氏による完全新作RPG!

8×6マスのボード上に最大6キャラ1チームで出撃し、出現する敵を倒していくRPG。キャラクターを一定時間(基本は4秒)自由に動かし、味方2体以上で敵を挟めばオーケー。豪華クリエイターによる特典が追加されるダウンロードスターターも絶賛実施中！

奥が深い戦闘システムで壮大な物語を爽快に楽しもう



注意事項

- シリアルコードの入力期限は2015年1月31日です
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- ひとつのゲームデータに対して使用できるシリアルコードは無制限です(※)

※入力したシリアルコードの数が999を超えた場合、データには反映されませんので、ご注意下さい。

本作の情報は87ページへ

ファミ通のデジタル付録



『テラバトル』過去記事総まとめ

iOS/Androidの端末で読める!

週刊ファミ通で過去に掲載した、『テラバトル』の記事をまとめて収録！ すでにハマっている人も、これから遊んでみようという人も必見だ！ 今号の特集とともに、過去記事をチェックしておこう。

まずはBOOK☆WALKERのアプリで会員登録(無料)をしよう

iTunes App Store/Google Playストアからアプリをダウンロード

↓

メールアドレス、パスワード、性別、生年月を入力

↓

確認メールを返信して登録完了!

検索用キーワード ファミ通1353

1. BOOK☆WALKERのサイト、またはBOOK☆WALKERのアプリ内ストアで、上記の"検索用キーワード"で検索
2. 検索結果画面の右側にある"全て表示"(アプリ内ストアの場合は本のアイコン)をクリック
3. 希望するデジタル付録の表紙をクリック
4. "ギフトコードを入力する"をクリックして、コードを半角の#に続いて入力

入力期限は2015年2月6日まで

※一度入力したギフトコードは無効になります。

第013回

俺たちの懐ゲー
～レトロゲーマー座談会～

バーチャルコンソールや、ゲームアーカイブスで配信されている数々の名作を、編集者たちが語り尽くします！

今週の担当

- **山あり黒谷** Yamaari Kurotani ▶ 近年の『スパロボ』シリーズの攻略本を多数担当するため対談に参加。アニメに詳しい。
- **バサラ佐藤** Basara Sato ▶ 週刊ファミ通の『スパロボ』番長。本作プレイ時は、すでに社会人として働いていた。
- **北口徒歩2分** Kitaguchi Toho 2min. ▶ 『スパロボ』シリーズはいくつかの作品をプレイしたことがあるが、本作は未プレイ。

ゲームアーカイブス(※)

新スーパーロボット大戦

ゲーム概要 人気ロボットが集結するシミュレーションRPG『スーパーロボット大戦』(以下、『スパロボ』)シリーズの作品。ロボットがリアル頭身になるなど、意欲的な新要素が導入された。



- ●発売年 1996年
- ●ハード プレイステーション
- ●配信開始日 2011年7月6日
- ●価格 952円[税抜] (1028円[税込])
- ●メーカー バンダイナムコゲームス

“新”たな『スパロボ』を目指した意欲作

新規参戦が目白押し

北口徒歩2分(以下、北) 今日は『新スーパーロボット大戦』を扱うということで、おふたりに来ていただきましたぞ(クイッ)。

バサラ佐藤(以下、バ) まあ、『スパロボ』と言えば俺だろうな。

山あり黒谷(以下、黒) 俺は現攻略本担当だから呼ばれたのかな？

北 そうですぞ。ワタクシは『新スパロボ』は雑誌の情報を見ていただけでしたが、けっこういろいろ新しいことをやっていましたな。

バ 何よりいちばん新しかったのが、リアル頭身になったことじゃない？『スパロボ』はずっと、ディフォルメキャラだったし。

黒 『スクランブルコマンダー』とかリアル頭身の『スパロボ』はこの後もいくつか出ているけど、その先駆けと言えるかもしれないね。

北 最近リメイクされた『魔装機神』も『新スパロボ』と同時期に出ていましたが、『魔装機神』もリアル頭身でしたな。このころはリアル頭身ブームだったんでしょうか。

バ いろいろ試してみたかったんじゃないのかな。あと、**『スパロボ』と言えばオリジナルキャラクター**。『第4次』以降は恒例になってるけど、『新スパロボ』ではSRXチームが初登場したな。

北 SRXと言えばリュウセイですな。声優が三木眞一郎さんということで、三木さんが演じる某3D対戦格闘ゲームの主人公と同じ**「十年早いんだよ！」というセリフをしゃべる**んですぞ(クイッ)。

バ エアメガネを上げて、「ワタクシ知ってますぞ」的な感じだけど、『新スパロボ』はやってないんでしょ？ じゃあSRXチームの残りメンバーの名前、言えるか？

北 もももももちろんですぞ！ えーと……ヒビキとセツコですな。

バ ぜんっぜん違うから！ ふたりとも最近のキャラだろ！

黒 ちなみに、答えはライことライディースと、アヤのふたりね。男性と女性ひとりずつというところだけは合ってた(笑)。

北 ううむ……。ま、まあ気を取り直して新参戦作品の話に行きましょうかな。

バ 露骨に話題を変えたな。まあいいか。『新スパロボ』は、新規の参戦作品が多かったんだよね。

黒 『蒼き流星SPTレイズナー』、『新機動戦記ガンダムW』、『無敵ロボ トライダーG7』、『超電磁マシーン ボルテスV』、『大空魔竜ガイキング』の5つだね。それを踏まえてゲームをやってみますか。

戦闘シーンの凝り具合

北 (ゲーム第1話をプレイ中)てっきり、SRXチームが最初から活躍するかと思いましたが、そういうわけでもないんですな。

バ 序盤はスーパーロボット系がたくさん出てくるな。ボルテスVとか、大空魔竜とか。

黒 そのへんのロボットは初参戦だから、スポットが当てられてるんじゃないかな。トライダーG7は最近の作品にも出てるけど、このときが初参戦だったんだね。

バ 敵も味方もHPが低い気がするなあ。ボルテスVの初期のHPが4800かあ。こんなもん？

北 こんなもんでしたぞ。

バ また！ やってないでしょ！

北 『新スパロボ』はやってませんが、その少し前に出た『第4次』はクリアーしましたぞ！ HPはこんなもんでしたぞ！

黒 それはともかく、やっぱり、リアル頭身のイラストはちょっと新鮮な感じがするね。……お、カットインが入った。

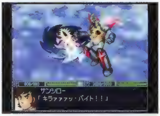
バ **いまでこそ、攻撃のときにカットインが入るのは当たり前になってるけど、それを本格的にやり出したのが『新スパロボ』なんすよ。**これは当時「おっ」と思った。

北 お～。いま、ロボットの立ちポーズが、状況に合わせて変わりましたぞ。凝ってますな。

バ プレイステーション初の『スパロボ』は、『第4次スパロボS』だけど、あれは『第4次』のリメイクで、完全オリジナルなのは『新スパロボ』が初。だから、相当気合を入れて作ったんじゃないかな。

黒 武器の改造って、いまは一括だけど、このときは個別？

バ そうですね。ちなみに、ガイキングのフェイスオープンで増える武器や、合体でなれるSRXの武器は改造できなかったんだよな。



北 (武器改造画面を見て)アレ？ なんでボルテスVの武器に、超電磁スピンがないのですかな？

黒 いやいや北口さん、超電磁スピンはコン・バトラーVだよ(笑)。

バ 北口さんはにわかだから……。罰として、『コン・バトラーV』と『ボルテスV』を全話見てくること。

北 合わせて100話近くもありますぞ！ けっこうかかりますぞ！

次号は『ルームメイト～井上涼子～』を予定！

特集

いま、世界中がアツい！ "MOBA"というジャンルが巻き起こす新たな

マルチプレイヤー オンライン バトル アリーナ



ゲームの紹介は162ページ

『League of Legends（リーグ オブ レジェンド）』



ゲームの紹介は164ページ

『ワンダーランド ウォーズ』



ゲームの紹介は165ページ

『ロード オブ ヴァーミリオン アリーナ』

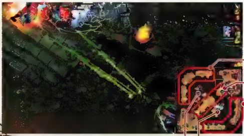
"MOBA"というゲームジャンルをご存知だろうか？ これは"マルチプレイヤー オンライン バトル アリーナ"の略称で、対人戦の奥深さと高い戦略性を兼ね備えたジャンル。近年、MOBA系のゲームは日本でも認知度を上げつつある。海外メーカーのライアットゲームズが運営する『League of Legends（リーグ オブ レジェンド）』（以下、『LoL』）は、日本サーバーがないにも関わらず、数万人の日本人ユーザーが遊んでいると言われている超人気タイトル。それに加え、近年は日本国内のメーカーでもMOBA系タイトルの運営や開発が盛んになってきた。本特集では、世界的な人気を誇る『LoL』の解説を軸にしつつ、今後、国内でリリースされる注目タイトルを紹介しよう。

MOBAと呼ばれるゲームの基本的なルールを解説

MOBAは、多人数が入り乱れて戦い、刻々と戦況が変化していく"RTS（リアルタイムストラテジー）"というジャンルの傍流。ここでは『LoL』を参考例にして、MOBA系タイトルの基本的なルールを解説する。作品によって細かな違いはあるが、まずは大まかなゲームの流れを把握してほしい。

1 アクション性の高いRTS

プレイヤーは、軍勢ではなくひとりのキャラクターを操作して戦うことになる。味方や敵の状況を確認しつつ、敵の拠点を攻めたり敵キャラクターの迎撃を行おう。最終的に、敵陣の最奥に配置されている本拠地を壊したチームが勝利なので、最後まで気の抜けない戦いが展開する。



←『LoL』のベーシックなマップの形。それぞれのレーンから、進軍可能だ。

トップレーン
ミドルレーン
ボトムレーン
ジャングル

世界中のゲーマーを、熱狂の渦へと誘っている"MOBA"系ゲーム。その魅力を6ページにわたって紐解いていこう!

潮流


東京ゲームショウ 2014の様子


東京ゲームショウ 2014の様子

MOBA TIPS 基本料金無料で楽しめる作品が多い!

「LoL」を始め、現在配信されているMOBA系タイトルの多くはPCで楽しめる。基本プレイ無料のタイトルも豊富だ。また、課金要素に関しても、操作キャラクターの数を増やしたり、見た目を変更するアイテムなどがメインなので、課金者が対戦で大幅に有利になることもない。高い戦略性はもとより、課金の有無で対戦のバランスがあまり変動しない点がユーザーから支持され、MOBA系タイトルは人気を博している。



↑多くのMOBA系タイトルは、海外発の作品。世界最大手のPC向け作品のプラットフォーム"Steam"では、無料のものから有料のものまで、さまざまなタイトルが配信されている。

MOBA TIPS 日本国内におけるMOBA系ゲームの動向

日本では、「LoL」のプロリーグが今年2月に発足し、賞金制大会が実施された。また、国内メーカーでは、セガが運営している『カオス ヒーローズ オンライン』が、賞金総額250万円の大会を9月に開催するなど、確実にユーザーの注目を集めつつある。今後は164ページで紹介する『ワンダーランド ウォーズ』や『ロード オブ ヴァーミリオン アリーナ』のリリースも予定されており、MOBA系作品のプレイ人口はますます増加していくだろう。

カオス ヒーローズ オンライン　セガ/PC/配信中/基本プレイ無料


↑"リアル アクション オリエンテッド ストラテジー"と銘打たれた本作。仲間と連携を取り、自キャラクターを育成しつつ敵本拠地を破壊するという、MOBAの流れを汲んでいる。

2 バトルを行って強くなる操作キャラクター

MOBA系の大きな特徴として、敵プレイヤーやNPC(ノンプレイヤーキャラクター)を倒すと操作キャラクターのレベルがアップすることが挙げられる。戦闘開始時はつねにレベル1の状態で始まるので、バトルの序盤は"いかに効率よく自分のレベルを上げるのか?"が重要になってくる。RPGとRTSの要素が融合した楽しさが味わえるぞ。

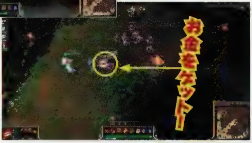


レベルが上がると強力な特殊能力が!

←操作キャラクターのレベルが上がると、常時発動する特殊能力や、必殺技のような攻撃が発動できるようになり、有利に戦えるのだ。

敵を倒してお金を得ることも重要!

➡敵プレイヤーやNPCを倒すと、お金が手に入る。このお金を使って、自陣で装備が整えられるぞ。強力なアイテムを買って敵を蹴散らせ!



3 敵の本拠地を狙う!



「LoL」の本拠地はコレ!

前述の通り、バトルの目標は敵陣にある本拠地を破壊すること。そのため、多くのMOBA系ゲームでは、敵のレベルが上がることを妨害しつつ、こちらは操作キャラクターを育成。キャラクターが育ってきたら、各レーンを攻め上がって敵の施設を壊しつつ本拠地を狙う……というのが戦いのセオリーとなる。緻密な戦略が勝利へと直結する。



↑本拠地を破壊すると勝利となる。ちなみにバトル中に撃破されたプレイヤーは、一定時間後に自陣から再出撃できる仕組みになっている。

世界ナンバー1のMOBA作品!『League of Legends(リーグ オブ レジェンド)』

いま、MOBAに分類される作品の中でもっとも遊ばれている『LoL』。世界中のゲーマーの心をつかんで離さない、その魅力に迫っていく。



LEAGUE OF LEGENDS

リーグ オブ レジェンド

ライアットゲームズ/PC/配信中/基本プレイ無料

公式サイト▶http://na.leagueoflegends.com/

伝説の名にふさわしいワールドワイドな競技人口!

2009年にライアットゲームズから配信が開始された『LoL』は、現在**全世界で毎月6700万人を超えるプレイヤーが遊んでいる基本プレイ無料の作品**。5対5で展開する、RTSとアクションRPGが融合した、戦略性の高いゲームデザインは前述の通りで、**世界規模の大会は賞金総額が200万ドルを超える**一大イベントになるほどだ。

本作は、チュートリアルがとても丁寧で、自分と近しい実力のプレイヤーとマッチングするランクシステムも完備している。ゲームのうまさを気にせず始められる間口の広さと、**一度ハマるとやめられない中毒性**の高さがつぎつぎとプレイヤーを呼ぶ好循環を生み出しているのだ。残念ながら日本語に対応したサーバーはまだ存在しないが、日本人のプレイヤーも徐々に増えている。『LoL』が気になったら、公式サイトからゲームをダウンロードしてみよう。

ココに注目!!

- ●対人戦の妙が楽しめる奥深いシステム
- ●競技人口が多く、大規模な大会なども実施
- ●丁寧なチュートリアルとマッチングシステム

個性豊かな"チャンピオン"たち!

初心者にオススメのチャンピオン



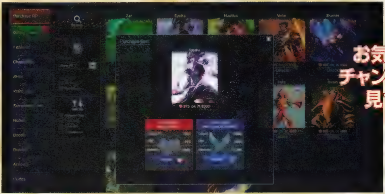
➡魔法を操るファイター系のチャンピオンで、レベルが上がると素早く魔法が使えるように。

初心者にオススメのチャンピオン



➡弓を使って、敵にスロー効果やスタン効果を付与するスキルを持つ遠距離系のチャンピオン。

本作には、100種類を超える"チャンピオン(操作キャラクター)"が登場する。チャンピオンには、前線で戦う"ファイター"や後方から援護する"メイジ"、"サポート"など、それぞれに決められた役割があるのだ。使用できるチャンピオンの種類は、課金のほか、ゲーム内通貨でも増やせるので、誰でも好みのものを使える。



お気に入りのチャンピオンを見つけよう!

⬅課金で得られるポイント"RP"か、ゲームプレイで溜まっていくポイント"IP"で、チャンピオンを購入。

ハミ出し情報

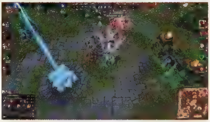
『LoL』の動画はゲーム実況エクストリームをチェック!

YouTubeで展開中の"ファミ通×電撃 ゲーム実況エクストリーム"では、ブンブン丸による『LoL』実況動画などが公開中。本作のゲームの流れをわかりやすく解説しているので、いますぐ右のURLにアクセスしよう!(URL→https://www.fdgamex.com/)

IMPRESSION

全部英語だと思ってプレイするのを躊躇してる人 英語noobな俺でもやれるんだから大丈夫だよ!





ドーモ! ブンブンです。このゲームにはほんとハマってまして。どれくらいハマったかというと、確か**プレイを始めてすぐに、24時間ブッ続けでプレイして、それでも足りなくてけっきょく28時間プレイした**ような……さすがにやりすぎたなと思った反面、なんと魅力的なゲームなんだとも思った(笑)。気がつけば始めてから1年半くらい経つけど、いまだにプレイしてまして。夜な夜なフレンドたちとアホなプレイやスーパープレイに一喜一憂という毎日です。

『LoL』のどのあたりにハマったのかと言われると、**ひと言で片づけるのは非常に難しい**。5対5での対人戦。育成。チャンピオンの豊富さ。戦略性……と、このあたりが魅力なのかなあ。自分の対面に来た相手との"ファーム"と呼ばれる育成で優位を取り、隙あらば相手を倒してさらに金と経験値を得る。その成長したチャンピオンで集団戦と呼ばれるチームファイトを引き起こし、チームを勝利に導く! そんな勝ちかたができたときは、本当に気持ちがいいんだよね。**お互いのチームの育ちに差があったとしても戦略で巻き返したり、チーム一丸となって勝ちを目指すという行為がじつに楽しい。**また、バランス調整が頻繁に行われるので、露骨な強キャラはすぐに修正されるってのもありがたいところ。ちなみに『LoL』は、フレンドなど、ほかのプレイヤーの試合をリアルタイムで簡単に視聴できるのも魅力のひとつ。フレンドがランク戦でランクアップのために必死で戦っているのを応援したり、ときにはニヤニヤしながら眺めるのも楽しいんだよなあ。最近は自分のランク戦やフレンドとの試合をニコニコ生放送で配信してみたりと、まだこれからもプレイする気満々。**来るべき日本サーバー設立に備えて、しっかりプレイヤーとしての腕を磨いております。**「日本サーバーができたらプレイしようかな」と思ってる人も多そうだけど、いまから始めちゃうのもアリよ? 俺は"NAサーバー"でプレイしているので、みんなとマッチングするのを楽しみにしてます!

(Text by ブンブン丸/本誌編集者)

どこを攻めるかが、キモになってくる!

本作は、5対5で行われる対戦がもっともポピュラーなルール。4人のチャンピオンが、3つのレーンから攻め上がり、残りのチャンピオンは"ジャングル"という視界が開けていない場所でモンスターを倒してレベル上げやお金稼ぎをするのが、現在の流行となっている。ジャングルを徘徊するチャンピオンは、各レーンの状況を見て、敵が攻め込んでいたら防衛に参加したり、逆に敵が少ない場所を強襲したりと状況に応じた柔軟な立ち回りが要求される役割なのだ。

"中立"のモンスターを狩りまくれ!



⬆ジャングルには、敵勢力には属していないモンスターが点在し、倒すと経験値とゴールドが得られる。特定のモンスターを倒すと、味方全体にメリットが生まれることも。

MOBA TIPS 日本初の"eスポーツ"専用施設が!

"エレクトロニック・スポーツ(eスポーツ)"は、コンピューターゲームで実施される競技のこと。日本ではあまりなじみのない単語だが、海外ではスポンサー企業がついて賞金を賭けた大会なども頻繁に実施されているメジャー競技なのだ。『LoL』を始めとするストラテジー系のゲームのほか、FPSやサッカーゲームなど、その種類も多岐にわたっている。

日本では、秋葉原にeスポーツの普及や発展を目指す専用施設"e-sports SQUARE"がオープン中。ゲームを遊んだり、プレイヤーどうしの交流などが楽しめるほか、週末などは大会やイベントも精力的に実施している。

MOBA TIPS 日本サーバーの実装も近くない未来に実現!?

記事を読んで『LoL』に興味を持ったものの、「英語が難しいから……」と躊躇している人に、ひとつニュースをお届け。東京ゲームショウ 2014の"ロジクール"ブースで行われた『LoL』のイベントには、ライアットゲームズ日本法人代表の乙部一郎氏が登場。日本サーバーの実装に向けて動いているとコメントしている。そう遠くない未来に、日本語で『LoL』が楽しめるかも!?



多彩なゲームモードで『LoL』を楽しもう!

ベーシックな5対5の対戦のほか、3対3の対戦やNPCとの模擬戦が楽しめるのも本作の特徴。また、プレイヤーの試合での戦績に応じて"Tier"(ランク)が振り分けられる"Ranked Game"は、自分の実力を試す絶好のモードだ。一部のモードは、ソロプレイのほか、フレンドとチームを組んで挑むことも可能となっているぞ。





⬆➡ゲームに慣れないうちは、勝ち負けを気にせずに楽しめるNPC戦で、チャンピオンのアクションを確認したり進軍の練習をしてみるといい。

まずはNPC、続いて対人戦と段階を分けてゲームに慣れるべし!

ハミ出し情報 ライアットゲームズはゲーマーが勢ぞろい!

東京ゲームショウ 2014の壇上で、乙部氏は「ライアットゲームズはゲーマーしか雇わない会社なので、社員は全員ゲーマーです。プレイヤーさんが何を求めているか理解できる人員を作り、サービスの提供を心掛けています」と語っていたぞ。

今後、稼動＆配信が予定されている注目のMOBA系タイトル2作品！

日本では、まだまだ発展途上のMOBA。ここでは、セガとスクウェア・エニックスがリリースを予定している注目のタイトルを紹介。



アーケードゲームが挑むMOBA系戦略アクションの新境地！

ココに注目!!

- ●ペンデバイスを介する直観的な操作感
- ●アーケードで楽しめる国内初のMOBA作品！



画面に直接タッチする直観的な操作を実現！

Wonderland Wars ワンダーランドウォーズ

セガ/アーケード/2015年稼動予定/価格未定

アーケードゲームの展示会"ジャパン アミューズメント エキスポ2014"で電撃発表された『ワンダーランド ウォーズ』。本作は、アーケードでは初のMOBAを題材にした作品として、2015年に稼動を予定している。その最大の特徴は、筆の形をした"ペンデバイス"でゲーム画面をタッチして、キャラクターを操作したり、仲間に指示を出したりする直観的な操作感。画面に書いたペンの軌跡に沿って攻撃を放つなど、MOBAの戦略性とペンを使ったアクション性を融合した新感覚のバトルが楽しめる。また、キャラクターごとに固有の技を有しており、プレイヤーの好みで複数の固有技がセットできるため、カスタマズ性の高さも魅力のひとつだ。



⬆4対4で展開されるバトルは、白熱の展開に！ 1プレイが約10分と手軽に楽しめるのも、魅力のひとつ。

プロデューサー：西山泰弘氏が語る『ワンダーランド ウォーズ』の魅力

本作は、マウスやキーボードでは味わえないダイナミックで直観的な操作感、アーケードゲームならではのテンポのよさや爽快感など、ゲームセンターだからこそより楽しめるMOBAを追求し、仕上げています。ゲーム内では、複数のご褒美を用意し、1プレイにおける満足度を、これまでのどの製品よりも高めていこうと考えています。稼動まではもう少しお時間をいただきますが、皆さんぜひ、期待して待っていてください！



IMPRESSION シンプル＆斬新！



私にとって初めて遊ぶタイプのゲームだったのですが、操作はかなりシンプルでわかりやすく、さらに攻撃方法がペンデバイスを使用して"画面に線を描く"という斬新さ！ 直感的に操作できるのですが、攻撃や回避のタイミング、仲間との連携など、相手との読み合い要素が大切で、やればやるほどハマってしまう奥深さがありました！（Text by 青木志貴/ゲーマーズエンジェル）

ハミ出し情報 稼動前からアーケードユーザーの注目度↑↑

8月30日、31日に実施されたイベント"Japan Gamer's Live"では、本作の無料体験会が実施された。さらに、ゲーム好きなタレントやプロゲーマーなどが登場するイベントも同時に開催。体験会もイベントも、多くのユーザーが訪れ、本作の注目度の高さをうかがわせた。

神魔霊獣を従えて 新たな紅蓮の戦場を駆ける



アーケードのタイトルとして産声を上げた、『ロード オブ ヴァーミリオン』(以下、『LoV』)シリーズ。その最新作である『LoV ARENA』が、MOBA系のタイトルとしてPCに登場する。本作は、**シリーズ作ではおなじみの“使い魔”を4体デッキにセットして戦う**ことになる。使い魔を呼び出すためには、戦場で敵やNPCを倒して“マナ”を貯める必要があるぞ。使い魔にはそれぞれ長所と短所があるので、デッキ構築のしかたや、戦況に応じた使い魔のチョイスなどは**従来のMOBA系タイトル以上に奥深く、重厚な戦いが楽しめる**のだ。

また、MOBA系のゲームを初めてプレイするユーザーを意識して、キャラクターのアクション面を強化するなど、**ゲームデザインに工夫を凝らしている**点も注目のひとつ。戦略性と爽快感を両立した新たな『LoV』にいまから目が離せない。

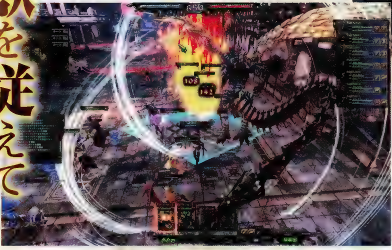


スクウェア・エニックス/PC/2015年配信予定/基本プレイ無料

ココに注目!!

- アクション性の高さが爽快感を呼ぶゲームデザイン
- 4体の使い魔でデッキを編成する戦略性の高さ





↑← 敵陣にある“アルカナコア”を先に破壊したチームの勝利。神魔霊獣を呼び出し勝利をつかみ取れ！



美麗な使い魔で自分だけのデッキを構築せよ！

IMPRESSION

珠玉のダークファンタジーで新たに幕が切って落とされる戦い

『LoV』シリーズをずっと遊んでいるオラにとっては、もちろん本作は見逃せないタイトル。MOBAというジャンルに、**デッキを構築して使い魔を召喚するというシステムが融合して起こる化学反応で、従来作にはないおもしろさが味わえるんだナ。**「強力な使い魔を呼ぶためにマナを温存するか?」、「それとも低コストの使い魔をすぐに召喚するか?」など、目まぐるしく起こる駆け引きが本当にアツいんだゾ!

(Text by しんのすけ/本誌編集者)

シリーズプロデューサー：森 貴正氏が語る

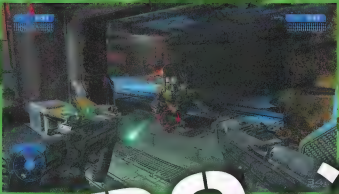
『ロード オブ ヴァーミリオン アリーナ』の魅力

『LoV』シリーズ、6年目の挑戦！ アーケードの対戦ゲーマーに好評いただいた『LoV』をベースにしつつも、MOBAならではの要素を取り入れた、新しいデザインの対戦ゲームとして開発しているのが『LoV ARENA』です。対戦ゲームとして長く遊べる設計としつつも、とくにMOBAが初めてというスクエニファン、対戦ゲームファンが気軽に始められ、より親しみやすく、1戦1戦が熱く楽しめるゲームを目指しています。ぜひご期待ください。

ハミ出し情報
正式サービスにいまから期待大!

本作は、10月17日～19日までのあいだαテストを実施していた。αテストでは、7対7のチーム戦が楽しめたほか、“人獣”、“魔種”、“神族”、“海種”、“不死”の使い魔が合計で40体登場。正式サービスで使い魔の数が150体に増えるとのことなので、さらに戦略性がアップする！

特集 『Halo』や『CoD』の最新作が発売
この冬、Xbox OneはFPSがアツい!



ゲームファンにとって、とくに人気の高いジャンルのひとつがFPS。そんなFPSを遊ぶならやっぱりXbox Oneに限る! というわけで、魅惑のFPS特集をお届け。

FPS(ファースト・パーソン・シューター)を遊ぶなら やっぱりXbox One

新世代機ならではのゲームが多数ラインアップされているXbox Oneだが、とくに注目してほしいのがFPS(一人称視点シューティング)。この冬も、11月13日に発売予定の『Halo: The Master Chief Collection』や『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(字幕版)』を始めとする、FPSの期待作が続々とリリース予定だ。本特集では、Xbox OneがFPSに最適な理由を解説しよう。

FPSに最適なのはXbox One その根拠となるこれだけの理由

① Xbox Liveのマッチングが最高!

FPS最大の魅力と言っても過言ではないのがマルチプレイ。そして、マルチプレイを快適に楽しむうえで、最適なのがXbox Liveだ。Smart Matchというシステムの搭載により、プレイヤーのスキルとスタイルに合った最適な対戦相手とのマッチングを実現。さらに強固なセキュリティーで、不正や迷惑行為もいち早くブロックしてくれる。



⬆マッチング完了まではかのゲームやアプリなどを楽しめるのも、Xbox Oneならではだ。

② やっぱりコントローラーが秀逸!



一瞬の判断を問われるFPSにあって、とにかく重要なのがコントローラー。その点でも、Xbox Oneは最適だ。その形状は手にフィットするように作られており、スティックや方向パッドは操作性抜群。さらに、リアル トリガー機能の搭載により、繊細な動きからダイナミックなアクションまで、プレイヤーの意のままに再現してくれる。

③ そしてとにかくタイトルが豊富!

そして、言うまでもなくXbox OneはFPSのタイトルが豊富! 今回紹介する2タイトル以降も、モンスター対ハンター4人という非対称のマルチプレイが話題の『Evolve(エボルブ)』(2015年発売予定)や、警察対犯罪者の戦いを描く『バトルフィールド ハードライン』など、注目作が目白押しだ。

Xboxは(初代から)FPSタイトルがいっぱい!

ご存じの通りFPSは、もともと欧米で人気に火がついたジャンル。初代Xboxが発売された2002年当時、日本ではあまり認知されていなかった。そういった意味では、初代からFPSの両作を続々とリリースしてきたXboxシリーズが、国内FPSの隆盛を築いたとも言える。Xboxにとって、FPSはまさに"お家芸"とも呼べるジャンルだ。以下、注目すべきXbox 360のFPSタイトルを紹介していこう。



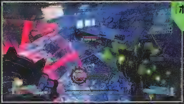
『レフト 4 デッド』(2008年)

⬅いま、『Evolve(エボルブ)』の開発元として話題を集めるタートルロックスタジオによるFPS。4人同時協力対戦が可能で、マルチプレイに比重をおいたゲームプレイが当時注目を集めた。

『バトルフィールド 4』(2013年)



➡世界を代表するFPSシリーズ『バトルフィールド』の最新作。アメリカ軍とロシア軍に中国軍を加えた世界規模の戦争が描かれる。最大64人対戦を実現したXbox One版も発売中だ。



『ボーダーランズ プリシークエル』(2014年)

⬅トゥーンタッチのビジュアルが特徴的な、ギアボックススタジオ開発による1作。『1』と『2』のあいだをつなぐストーリーが描かれる。Xbox 360の新作として、10月30日に発売された。

Xbox OneはFPSに本気です！
この冬、キャンペーンを続々と実施

Xbox One 冬のFPSキャンペーン



2大FPSの発売を記念して、日本マイクロソフトでは“Xbox One 冬のFPSキャンペーン”を実施。“Xbox One（Halo: The Master Chief Collection 同梱版）”の発売を始め、3つのお得なキャンペーンを展開する。さらには、総額100万円が当たるTwitchと連動しての施策や、Xbox Oneでの“Microsoft公式FPSチャンピオンシップ”が12月に開催されることが決定した！ この冬はXbox Oneで最高のFPS体験を！

1 “Xbox One（Halo: The Master Chief Collection 同梱版）” 本体にダウンロードコードを同梱で、お値段は据え置きに

11月13日に、“Xbox One（Halo: The Master Chief Collection 同梱版）”の発売が決定した！ こちらは、Xbox One本体にソフトのダウンロードコードなどを同梱して、お値段据え置きの39980円［税抜］で提供されるという、まさにお得版だ。『Halo: The Master Chief Collection』に合わせてXbox Oneの購入を検討していたファンにとっては、何よりの朗報と言えるだろう。気になる方はお早めの予約＆購入をおすすめしたい。

“Xbox One（Halo: The Master Chief Collection 同梱版）”

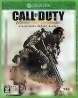
11月13日発売

価格：39980円［税抜］（43178円［税込］）

おもな同梱物：Xbox One 本体、Xbox One ワイヤレス コントローラー、Xbox One ボイスチャット ヘッドセット、ソフト『Halo: The Master Chief Collection』（ご利用コード）など

2 『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア（字幕版）』 Xbox One 本体＋ソフト同時購入で 5000 円 OFF

『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア（字幕版）』ユーザーにもうれしいキャンペーンが実施される。ソフトとXbox One本体を同時に購入することで、5000円OFFされることになったのだ。世界屈伸のFPSシリーズの最新作をプレイする絶好のチャンス！ キャンペーンの対象期間は、11月13日～2015年1月18日まで。



➡Xbox One本体と同時に購入することで、相当リーズナブルな価格でソフトが入手できる。購入を検討していたユーザーにとっては、お得なキャンペーンとなっている。

もちろんリミテッドエディションも見逃すな！

既報の通り、“Xbox One『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア』リミテッドエディション”が発売予定だ。ゲームをイメージしたカスタムデザインの本体が特徴の本製品は、何と1TBという大容量のハードディスクを搭載。さらに、カスタムサウンドエフェクトを装備している。ゲームご利用コードと3つのダウンロードコンテンツが同梱。数量限定販売で、価格は49980円［税抜］（53978円［税込］）だ。

➡Xbox One初となる、1TB搭載はとくにコアなゲームファンにはうれしいところ。ソフトのご利用コードも同梱している。



3 Xbox Live ゴールドメンバーシップ 6ヵ月分が Xbox One 本体購入でいまなら無料に！

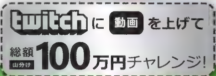
いまならXbox One本体を購入することで、Xbox Live ゴールドメンバーシップ6ヵ月分が無料に（数量限定）。Xbox Live ゴールドメンバーシップがあれば、マルチプレイが存分に楽しめるのはもちろん、無料ゲームを手に入れたり、Xbox ストアのゲームを会員限定割引で購入することも可能。さらには、Twitchでマルチプレイ対戦のライブ映像を公開したり、Upload Studioで、録画したマルチプレイの映像を自由に編集するといったこともできる。キャンペーンの対象期間は、12月31日まで。

速報 Twitch連動キャンペーンや公式大会など ユーザー参加型のイベントも続々開催決定

この冬、ユーザー参加型のイベントも実施。まずは、“Twitchに動画を上げて総額100万円チャレンジ”。こちら、『Halo: The Master Chief Collection』を決まったお題でプレイし、動画をXbox OneからTwitchに配信、キャンペーン用ハッシュタグをつけてTweetすると、総額100万円相当の商品が抽選でもらえるというもの。さらに、“Microsoft公式 FPS チャンピオンシップ”として、オンライントーナメントも開催される。予選は、『Halo: The Master Chief Collection』が12月13日、『コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア』が12月14日の予定だ。



➡真のFPS王者を決定するときがきた！ もちろん豪華賞品も予定。決勝トーナメントは12月下旬に行われる。



➡投稿者には抽選で、ゲーミングモニターやXbox ギフトカードなど、総額100万円相当の景品がプレゼントされるのだ。

次ページでは期待のFPSタイトルの詳細をお届け！



HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION
ヘイロー ザ・マスターチーフ コレクション

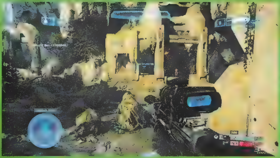
マスターチーフの活躍

Xbox One
●メーカー名:日本マイクロソフト ●発売日:11月13日発売予定
●価格:5900円[税抜](6372円[税込]) ダウンロード版は5400円[税抜](5832円[税込]) ●ジャンル:FPS ●CERO:17歳以上対象

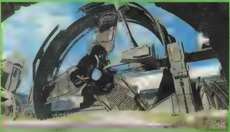
歴代のナンバリングタイトル4作を1本のソフトに集約した『Halo』シリーズの決定版。シリーズの主人公であるマスターチーフを巡るストーリーがXbox Oneで蘇る！ Xbox Oneでのリリースにあたっては、1080p/60fpsの高繊細グラフィックに進化。とくに、初代Xboxの発売から10周年となる『Halo 2』が大幅にリマスターされているのもうれしいところ。また、マルチプレイでは、リメイクされた6マップを含む、シリーズ100種類以上のマップを収録。まさに『Halo』ファン必携の1作だ。



⬆初代 Xbox版から大幅なリマスターが行われた『Halo 2: Anniversary』も収録。新たなスカルなども追加。



➡全4作の合計45にも及ぶキャンペーンミッションは、テーマごとにまとめられたプレイリストでプレイすることも可能なのだ。



⬅ZanzibarやSanctuaryなど、6マップをリメイク。Xbox Oneだからこそのクオリティーで楽しめる。

6つのマップもリメイクされた!

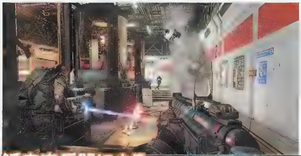
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア

新世代機のプラットフォームで新時代の戦闘が幕を開ける!

プレイステーション4 | プレイステーション3 | Xbox One | Xbox 360 | PC
●メーカー名:スクウェア・エニックス
●発売日:11月13日発売予定 ●価格:各7800円[税抜](各8424円[税込])
●ジャンル:FPS ●CERO:18歳以上対象
●備考:吹き替え版は12月4日発売予定(Xbox One版は未定)、PC版はオープン価格

FPSの金字塔、『コール オブ デューティ』シリーズの最新作。テクノロジーが大幅な進化を遂げた近未来を舞台に、世界最大の民間軍事産業(PMC)に所属する主人公の戦いを描く。緻密な時代考証に基づいた、迫真のストーリーが展開されるほか、"外骨格"などを駆使しての、最新鋭装備によるスピード感溢れる戦闘がアツい。近未来の兵器を駆使しての、かつてないゲームプレイを実現している。なお、Xbox Oneにはスナップ機能が実装されているので、実績やチャットなどを同時に表示しながら、ゲームをプレイ可能なのもうれしいところ。

(42ページに紹介記事を掲載)



⬅Xbox One版とXbox 360版には先行ダウンロードコンテンツも用意される予定。配信が待ち遠しい！

近未来兵器によるバトルがアツイ!



➡アカデミー賞受賞俳優のケヴィン・スペイシーが、重要人物で出演していることでも話題に。

がXbox Oneで蘇る!

POINT 1 シリーズ間のストーリーをつなぐ美麗なCGムービーが追加される

『Halo』サーガを一望のもとにできる本作には、ファンにはうれしいさらなる追加要素も! シリーズ4作をつなぐストーリーが美麗なCGムービーで追加されるというのだ。 さらには、2015年秋に発売される最新作『Halo 5: Guardians』へとつながる新たなプロローグとエピローグのムービーも含まれる。制作を担当するのはCGグラフィックに定評のあるブラー社。追加される映像は1時間以上にも及ぶとのことで、世界観がさらに膨らみそうだ。



追加ムービーは圧倒的な映像美

←1時間以上にも及ぶCGが追加。表現が豊かになることで、キャラクターたちもさらに魅力的になっているのだ。

情報配信アプリも!

本作の発売に合わせて、無料アプリ『Halo Channel』の配信も開始。こちらは、ファンのために用意されたもので、最新ニュースからトレーラー、ブログ、シリーズのエンサイクロペディアなど、豊富なコンテンツが用意されているとのこと。Twitchと連携しての、マルチプレイの閲覧も可能だ。



↑アプリ『Halo Channel』は、Xbox OneとWindows 8.1搭載のデバイスで見られる。

POINT 2 オリジナルストーリーが紡がれる『Halo: Nightfall』が見られる

本作の特典として用意されているのが、実写ムービー『Halo: Nightfall』へのアクセス権だ。『Halo: Nightfall』は、名匠リドリー・スコット監督が制作総指揮を務める実写映像で、危険が潜む未知の世界に降り立ったUNSCの精鋭部隊の活躍が描かれる。映像は11月からストリーミング配信され、5つのエピソードが提供されるという。



↑監督はセルジオ・ミミカ=ゲッザン氏。『Halo』の壮大な世界観が堪能できる映像に。

POINT 3 シリーズ最新作『Halo 5: Guardians』のマルチプレイヤー ベータに参加できる

そして、FPSユーザーにとってうれしい特典も! 本作を購入すると『Halo 5: Guardians』マルチプレイヤー ベータへのアクセス権が得られるのだ。これは、新世代のマルチプレイに触れる絶好のチャンス。 ベータテストでは、4対4や、Red vs Blueなどのチームバトルなど、複数のゲームモードが遊べるとのこと。新生代の『Halo』をお見逃しなく。マルチプレイヤー ベータは、12月29日から翌年2015年1月18日の期間限定で開催予定となっている。



→2015年秋発売の最新作『Halo 5』。マルチプレイはどこまで進化しているのか、その目で確かめる絶好の機会。

Interview

343 Industriesのキーパーソンが語る『Halo: The Master Chief Collection』の魅力とは?

『Halo 2』のリマスター化や『Halo 5: Guardians』へとつながる最新映像の追加など、単なる"移植"には留まらない、充実の内容となっている『Halo: The Master Chief Collection』。ここでは、開発を担当した343 Industriesのクリエイターたちのコメントをもとに、さらに同作の魅力に迫ってみよう。

シニアプロデューサー デニス・ライズ氏

本作では、『Halo』から『Halo 4』まで、すべてのゲームにアクセスしやすくなっています。各ゲームへのアクセスはひとつのユーザーインターフェースで行えます。また、すべてのステージは最初から開放されており、いきなり途中のステージから遊ぶ……といったことも可能です。さらに遊び勝手をよくしているのが"プレイリスト"で、"ビークルだけ登場するミッションを遊ぶ"といった具合に、テーマごとに用意された"プレイリスト"を楽しむこともできます。"クロスゲーム"として、4作を横断してテーマごとにプレイすることもできます。

(Comic-Con International 2014にて)

エグゼクティブ・プロデューサー ダン・アイユー氏

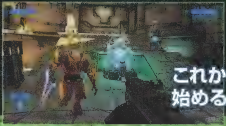
本作では、収録している全作が、1080p/60fpsに対応しています。ライティングやシェーディングも改善していて、動きが非常に滑らかになりました。さらに、フィールドの描写もきめ細かくなっています。今回、リメイクするマップは開発期間などの兼ね合いから6つに絞らせていただきましたが、そのぶん相当気合が入っていますよ。いずれも人気のマップなので、ファンの皆さんにも喜んでいただけるものと自負しています。

(gamescom 2014にて)

フランチャイズ・ディレクター フランク・オコナー氏

リマスター版となった『Halo 2: Anniversary』では、オーディオもいちから撮り直しています。聞き比べていただければ、いかに音の深みに違いがあるか、理解していただけるのではないでしょうか。また、ブラー社制作によるムービーにも、私たちは誇りを持っています。さらにキャラクターたちが感情豊かになりました。本作は、『Halo』への思いが詰まった1作です。『Halo』シリーズを愛してくれているファンの皆さんはもちろん、これから『Halo』を始めようと思っている方にも、ぜひとも触れてほしいです。

(東京ゲームショウ 2014にて)



←本作では、新たに4000の実績を追加。これは、いままでで最大のポイントとのこと。実績ファンにはうれしいところだ。

これからFPSを始める人にも最適!

フロンティア通信 出張版

“G6”アップデートまであと2週間しかない! 新コンテンツ“天廊”や新モンスターを狩猟&攻略するために、いまのうちに武具の強化に励んでおこう。

Vita / Wii U

カプコン 正式サービス中

価格	30日間1400円[税込](※)
ジャンル	アクション
CERO	15歳以上対象

オンライン専用　プロデューサー　杉浦　徳
※Wii U版、PS3版、PS Vita版、パソコン版は60日間、Xbox 360版は30日間、それぞれパッケージ版付属の利用クーポン引換券での無料プレイが可能。

※PC版の推奨環境 ■OS:Windows Vista、7、8 ■CPU:Intel Core 2 Duoシリーズ以上 ■メモリー:1GB以上 ■グラフィックカード:NVIDIA GeForce 8600シリーズ以上 ■ハードディスク空き容量:7.0GB以上 ■OSはすべて日本語版のみの対応となります。各OSの詳細な動作環境につきましては、PC版公式ビギナーサイト(http://cog.mhf-g.jp/)でご確認ください。
※ハードディスク空き容量:Wii U版、PS3版、PS Vita版(メモリーカード)は4.0GB以上、PC版、Xbox 360版は7.0GB以上、Xbox 360版『MHF-G』ダウンロード版は9.6GB以上



11月19日実施 大型アップデート“G6”情報第3弾

新モンスターの全容が明らかに! 天廊の詳細を公開!!

謎が多い“天廊”や全容が不明だった新モンスターの、より詳しい情報がついに判明! 天廊は、さまざまな大型モンスターが出現し、張り巡らされた罠がハンターの進行を妨げる、これまでにないコンテンツのようだ。また、“創音竜”ポボルバルムは、巨大な口が特徴的なモンスター。音を奏でるという特殊な生態を持っている!





創音竜(そうおんりゅう) ポボルバルム

高地で発見された新モンスター。ヒュジキキやグレンゼブルと縄張り争いをしている。雑食で、口に入るものなら何でも食べる大食漢。頭・翼・尻尾に、音が出る特殊な器官がついており、音を奏でることにより自身の強化・保護を行うという。

　※画面写真は一部PC版のものが含まれています。※コントローラの操作の説明は携帯機タイプをもとにしています。
※記事中の略称:HR……ハンターランク、HRP……ハンターランクポイント、SR……スキルランク、SRP……スキルランクポイント、GR……ジーランク、GRP……ジーランクポイント

パソコン版『MHF-G』がさらに美しく!

MONSTER HUNTER FRONTIER G モンスターハンター フロンティア

High Grade Edition

以前から公表されていた、パソコン版「MHF-G」の高グラフィック化が"High Grade Edition"として"G6"でついに実現! よりリアルなモンスターを狩猟できるようになる。影の描写も鮮明に、細部まで再現されているぞ!









音を奏でて自身の能力を強化!

ハンターが扱う狩猟笛のように、頭や翼、尾にある器官を使って音を奏で、自身の強化・保護を行う。この強化・保護をいかに防ぐかで、狩猟の難度が大きく変化するだろう。





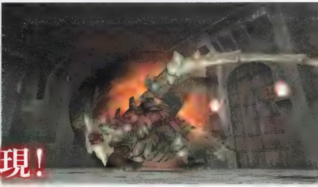
←↑ハンターの大きさと比べてもわかる通り、ポボルバルムは超巨大。同じくらいの大きさであるアカムトルムのように、巨体を生かした危険な攻撃をくり出してくる。とくに巨大な顎で対象を叩き潰す攻撃は強烈。位置取りが重要だ。

ポボルバルムの攻撃!? 170~171ページにまたがって掲載しているイメージビジュアルを見ると、地面からダイナミックに飛び出し、ハンターを狙っているかのような姿が確認できる。これはまだ明らかになっていない、ポボルバルムの攻撃によるものなのだろうか。

新コンテンツ 天廊はモンスターと罠が進行を阻む!

天廊には広さの異なる部屋が何種類もあり、そこにはモンスターや多数の罠が存在するという。そのうえアイテムが持ち込めないので、いかに体力を温存するかが攻略のキモになりそうだ。また同様の理由から、スキル構成も重要。毒の罠などに対処できなければ、回復できずに力尽きてしまうだろう。

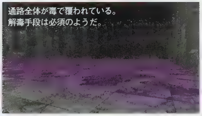




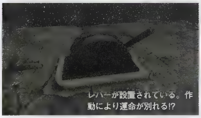
さまざまな大型モンスターが出現!



↑狭い通路でモンスターと対峙する状況や、複数のモンスターが同時に出現することもある。ティガレックスとラージャンという恐怖の組み合わせを、どのように乗り切る!?



通路全体が毒で覆われている。解毒手段は必須のようだ。



レバーが設置されている。作動により運命が別れる!?

天廊に



↑床から火柱が燃え上がる。炎に飲み込まれれば、ひとたまりもないだろう。

デザインをリニューアルした防具と新たな



クオイズシリーズ



ライオスシリーズ

剣士・ガンナー共用

天廊に備えて 天廊に挑むにあたり、考えておきたいのがスキル構成だ。限られたアイテムでやりくりするために、メンバーの負担を減らす"広域"、罠の状態異常に対処するための"状態異常無効"が重要になりそう。また、3回力尽きても失敗にならないことから、攻撃スキルや防御スキルは必要ない?

天廊のシステムが明らかに!

謎に包まれていた天廊のシステムが一部判明！ HR1から受注可能で、すべてのハンターが挑戦できるコンテンツになっており、入るたびにフロア構成がランダムに変化するため、つねに新鮮な感覚で遊べるのだ。また、天廊専用のランク"タワーランク"や専用のスキル"タワースキル"が存在し、『MHF-G』の新たな広がりを楽しめる。

■クエスト受注条件
- ●HR1から受注可能　●すべてのアイテム無所持

■クエスト失敗条件
- ●クエスト残り時間ゼロ　●ギミック解除の失敗

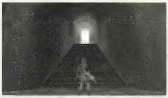
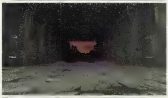
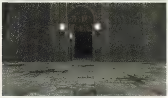
※3回力尽きても失敗にならない

■TR(タワーランク)
天廊を踏破し、専用のランクポイントを稼ぐことで上昇するランク。TRとは別にTS(タワースキル)というステータスも存在する

■TRP(タワーランクポイント)
TRを上げるためのポイント。天廊のクエスト達成や、クエスト内で特定のアイテムを手に入れると稼ぐことができる

■Gm(ジェム)
天廊でのみ使用できる。いまのところ用途は不明。クエスト終了後に余ったGmはTRPに換算される

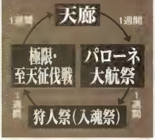


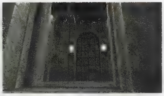
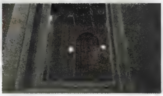
入るたびにフロアがランダムに変化！

天廊は定期開催型のコンテンツ

[illegible]み参加できる定期開催型のコンテンツのひとつになるようだ。[illegible]



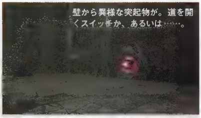
仕掛けられし古代の罠

⬅天井から吊り下がった大きな岩が、左右に揺れ、通行を阻む。大きな扉の先は何が待ち受けるのか。



⬆回転する刃が移動しながら迫ってくる。通路の幅と変わらない大きさのように見えるが、どのように攻略するのだろうか。



壁から異様な突起物が。道を開くスイッチか、あるいは……。



壁から無数の針が出現。食らえば大ダメージ必至か。

パートニャー防具が登場

ウエスタン風のクオイズシリーズなど、デザインがリニューアルされた新防具が登場。さらに、かわいいパートニャーがもっとかわいくなる3種類のパートニャー防具も公開だ。



ロドクルシリーズ

剣士・ガンナー共用



ヴァシムネコシリーズ



神楽ネコシリーズ



ジェビアネコシリーズ

次号(11月13日発売号)も"G6"情報をお届け!

Enjoy! 3DS+Wii U LIFE!!



エンジョイ! 3DS+Wii Uライフ!!

ニンテンドー3DSとWii Uがもっと楽しくなる活用法やソフトを紹介!

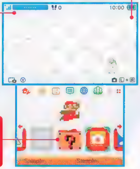
HOMEメニューのテーマが続々登場!

ニンテンドー3DSの本体の更新で、HOMEメニューを好きなゲームや、きせかえプレートのデザインをモチーフにした"テーマ"に変更できるようになりました。さまざまなテーマが、どんどん登場していますよ。そんなテーマを一挙紹介!



←テーマの購入は、HOMEメニューの左上からショップへGO!

テーマを設定するとこんなところが変化!



←壁紙は、横長デザインのパノラマ壁紙や、スライドすると動く仕掛けのものもあります。

※BGMや効果音が変更されないテーマもあります。

きせかえプレートと組み合わせよう

Newニンテンドー3DSをお持ちの人は、きせかえプレートと連動したデザインのテーマを設定するのもオススメ。きせかえプレートの種類は、任天堂のサイトにある特設ページなどをチェック!

URL▶http://www.nintendo.co.jp/3ds/kisekae/

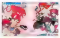
たとえば……



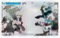
外見も中身もヨッシーづくし!

現在配信中のHOMEメニューのテーマはコチラ




テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 赤
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 金
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 銀
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 黒
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 焦げ茶
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 茶
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア 桃紫
バンダイナムコゲームス/93円[税抜](100円[税込])


ゼルダの伝説 スカイウォードソード 迫りくるたたかい
任天堂/186円[税抜](200円[税込])

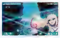

黒猫きょろきょろ ハロウィンバージョン
任天堂/186円[税抜](200円[税込])

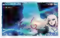

どうぶつの森 ハロウィンとパンプキング
任天堂/186円[税抜](200円[税込])


ファミコンシリーズ 墓場のリンク ハロウィンVer.
任天堂/186円[税抜](200円[税込])

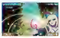

蒼き雷霆ガンヴォルト GV
インティ・クリエイツ/93円[税抜](100円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト 七宝剣
インティ・クリエイツ/93円[税抜](100円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪碧き扉
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪蒼の彼方
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪霧時計
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪月世界航路
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])

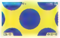

蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪灼熱の旅
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪追憶の心傷(ペイン)
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪紅色カゲロウ
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])

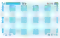

蒼き雷霆ガンヴォルト モルフォ ♪輪廻(リインカネーション)
インティ・クリエイツ/139円[税抜](150円[税込])


大きなドット ピンク×グリーン
任天堂/93円[税抜](100円[税込])


大きなドット ブルー×イエロー
任天堂/93円[税抜](100円[税込])


おきらくシリーズ ファミリー集合!
アークシステムワークス/93円[税抜](100円[税込])


キノコ・キノコ・キノコ
任天堂/186円[税抜](200円[税込])

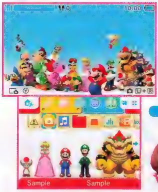

ギンガムチェック アクアブルー
任天堂/93円[税抜](100円[税込])


ぐるぐるクッパ
任天堂/186円[税抜](200円[税込])


くるくるピーチ
任天堂/186円[税抜](200円[税込])

10月29日配信の新作テーマをお披露目！

『マリオ』の仲間たちがワイワイ大集合しました！

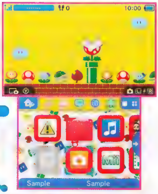


マリオ キャラクターズ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）

『マリオ』シリーズでおなじみの顔ぶれが勢揃い。下画面ではキャラクターが1列に並んでいて、スライドすると背比べが見られます。キチンとした立ち姿が新鮮！



つぶらな瞳をしたアイテムがズラリ！



マリオ アイテムズ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）

『マリオ』シリーズに出てくるアイテムを、ポップな色使いでかわいらしく描いたデザイン。下画面のフォルダやアイコンは、赤いブロックみたいな形をしていますよ。



クラフト感たっぷりの木でできたステージ



スーパーマリオ 木製ワールド
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）



冒険のステージが、暖かみのある木製になっちゃった!?　同じく木製のきせかえプレート（No.024）と、相性バツグンのデザインです。ぜひ組み合わせて愛用したい！

画面をスライドすると「ニャオ～ス」ポーズが登場！



ニャニャニャ！ ネコマリオタイム
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）



Nintendo Newsなどから視聴できる動画"ニャニャニャ！ネコマリオタイム"を再現したテーマ。上画面のどこかには、ドットルイージが隠れているんです！


くるくるマリオ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


くるくるロゼッタ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


シンプルカラーセット Vol.1
任天堂／無料


シンプルクリアカラーセット Vol.1
任天堂／無料


スター イエロー×パープル
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


スター ゴールド×ブラック
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


ストライプ ピンク×ホワイト
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


ゼルダの伝説 神々のトライフォース2 ふたつの世界
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


脱出アドベンチャー 逢魔学園
アークシステムワークス／93円［税抜］（100円［税込］）


チェッカーフラッグ ブラック×ホワイト
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


どうぶつの森 エイブルシスターズ あさみ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


どうぶつの森 エイブルシスターズ きぬよ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


どうぶつの森 まめきちとつぶきち
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


どうぶつの森 村の掲示板
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）

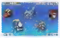

どうぶつの森 役場のしずえ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）

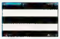

ドット ゴールド×ホワイト
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


ドット ブラック×ホワイト
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


花札 色彩
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


ファミコンシリーズ ジャンプマリオ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


ぷれいぷるー でふぉるめきゃら
アークシステムワークス／93円［税抜］（100円［税込］）

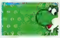

ボーダー ブラック×ホワイト
任天堂／93円［税抜］（100円［税込］）


マリオキャラクターズ フェルトプリント
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


マリオキャラクターズ 木目調プリント
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


まるごとピーチ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


まるごとマリオ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


まるごとヨッシー
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


まるごとルイージ
任天堂／186円［税抜］（200円［税込］）


モンスターハンター4G アイルーがオトモするニャ♪
カプコン／186円［税抜］（200円［税込］）


モンスターハンター4G モンスターアイコン［狩猟の刻印］
カプコン／186円［税抜］（200円［税込］）


妖怪ウォッチ ジバニャン
レベルファイブ／186円［税抜］（200円［税込］）

※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

Indie game corner

おもしろければなんだって!
ファミ通的インディーゲームコーナー

とっておき

The title of this week

超絶シンプルなレトロ風弾幕シューティング

インディーらしさが溢れるド派手なシューティング

誌面には久々の登場となります、ライターの豊臣です。以前、ファミ通Xbox 360とファミ通.comにて"Xbox Live インディーズ"の紹介コーナーを担当していました。今回は、その数々のタイトルの中でも印象深かった『Decimation X』を改めて紹介します。

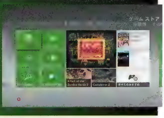
本作は、タイトーの名作『スペースインベーダー』をモチーフにした固定画面のシューティングで、画面下のスペースシップを左右に移動させ、画面を左右に動きながら1段ずつ降りてくる敵を倒していくというもの。かの有名なUFOボーナスはなく、ひたすら敵を全滅させてつぎのレベルに進むシンプルな構成です。「退屈そう」と思われるかもしれませんが、アイテムパワーアップによるすさまじい攻撃と爽快感、さらにはレベルが上がるにつれて激増する敵弾で、それこそボタンが"摩擦熱で燃え上がる"かのような熱き攻防が楽しめます。

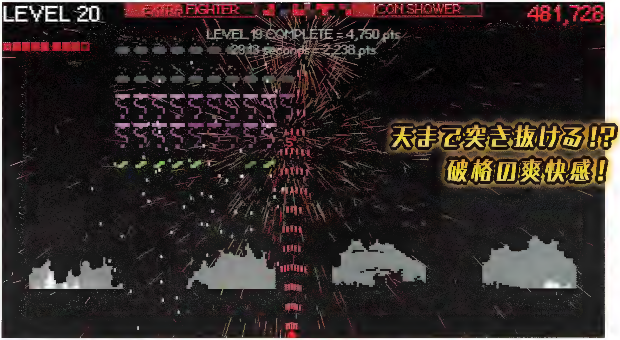
通常、このようなレトロアレンジは、追加要素などが蛇足になりがちなのですが、本作はパワーアップと難易度の上昇曲線が絶妙。オンリーワンなシステムがなくても、シューティングの基本中の基本"撃って倒して敵弾を避ける"のみで十二分に楽しめるクオリティーを達成しているのが最大のポイントです。

ビデオゲーム黎明期を思わせる超シンプルなグラフィックも、自機の強力なショットの渦中で"見やすさ"に貢献。価格も含め、インディーらしく割り切ったシンプルさがすべていい方向に作用した、シューティングファン必見の1本。興味が湧いたらお試しください!

Xbox Live インディーズとは?

マイクロソフトが無償で提供している"XNA Game Studio"というプログラム環境で制作された、オリジナルゲームのことで、Xbox Live マーケットプレースにて配信中。ここ数年、インディーゲームへの関心が飛躍的に高くなったが、家庭用ゲーム機で本格的にインディーゲーム配信環境を用意したのは、Xbox 360が初めてと言っていいだろう。クオリティーは玉石混交だが、それもまたインディーゲームの魅力だ。





Decimation X メーカー名 Xona Games
配信日 配信中 価格 103円[税込] ジャンル シューティング CERO ―
備考 ―

インディー Vol.085

古今東西のインディーゲームを主観バリバリで紹介していくコーナー。今週はレトロ風のシンプルシューティング!

●今週のタイトル

Decimation X

Text 豊臣和孝
(フリーライター。業界では高齢な部類)

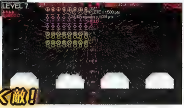
インフレなんてクソくらえ! 限界までパワーアップだ!

パワーアップアイテムは、倒した敵から真下にゆっくりドロップ。画面外に沈みかけた場合でも、かするだけで取得できる。敵弾との兼ね合いを見て、素早くゲットするのがコツだ。また、画面右上のアイコンシャワーゲージがMAXになると、ボーナスのアイテムが大量ドロップ! これまた敵弾に当たらないよう、ズバッと横一線に取りまくるべし。なお、敵弾にやられても既得のパワーアップが消えることはないので、ご安心くださいまし。



落ちてくるアイテムは可能な限り回収しよう

⬅画面右上のアイコンシャワーゲージがMAXになると、パワーアップアイテムが横1列で降ってくる。これはおいしい。



➡単体ドロップやアイコンシャワーでパワーアップし続けたショットは、どんどん強化されていく。こぼさず取り続ければ、敵が溶けるように消えていくのだが、これが超絶に気持ちイイ!

溶けるように消えていく敵!

シールドがボロボロ崩れる 敵弾もマジ容赦ない!!

パワーアップしながら気持ちよく敵を"溶かして"いくと、「あれ?」という雰囲気が画面から伝わってくるハズ。というのも本作では、こちらの攻撃以上に強化された敵弾がジワジワと効いてくるのだ。最初はパラパラと小雨程度だった敵弾が、レベル10を超えるころには「この豪雨はなんだ!」と叫びたくなるほどに。頼みのシールドもあっという間に敵弾に侵食されるため、出現した敵群をなるべく早く倒すのもポイント。攻撃こそ最大の防御だ。

➡レベル上昇に比例して敵弾の量と密度が増していく。放っておくと一瞬でシールドがボロボロ……。



レベルが上がると

敵弾も容赦なく増える!

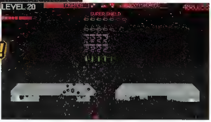
Tips 生き残るコツはシールドの活用!

濃硫酸の豪雨のような敵弾への最適な対処法は、なんといってもシールドの確保。本作には、自機の手前にある4つのシールドが復活するアイテム"S"があり、取った瞬間にパッと再生。また、ふだんは手前にあるシールドが、横方向にふたつに広がるパワーアップアイテムもある。一度敵が横切っただけでシールドがほぼ消えてしまう高レベルでは、シールドアイテムを可能な限り取り続けていきたい。このとき、敵弾よりパワーアップアイテムのほうがゆっくり降下してくる点に注意。この速度差が、意外に厄介だ。



何これヤバイ、マジ溶ける!

⬅こちらのショットを上回る勢いで降り注ぐ敵弾。いっしょに降ってくるパワーアップアイテムの中でも、シールド復活アイテム"S"は絶対に見逃さないように!



ひとときの安心 シールドさまさま!

➡一瞬でボロボロになるとはいえ、こちらのショットパワーも相当なモノ。つぎのパワーアップアイテムが降ってくるまで持ちこたえてくれれば、十分なのだ!

続編&関連作品もオススメ!

開発元のXona Gamesは、Xbox Live インディーズで本作以外にもシューティングゲームを2タイトル配信している。1本はシリーズ最新作の『Decimation X3』、もう1本は全方位シューティング『Score Rush』。ほかにも、Windows Phone用の『Decimation X2』があるが、個人的にはタッチパネル操作が微妙で、ややオススメしづらい。前述の2タイトルは、配信が事実上Xbox 360に限定されているのが難点ではあるが、シューティングゲームが好きな人ならきっと気に入ってもらえるハズ。ハードをお持ちで未体験なら、この機会にぜひ遊んでいただきたい。

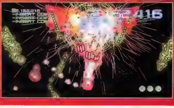


Decimation X3

⬅爽快感溢れるテイストはそのままに、敵キャラクターなど、グラフィックスの大型化や定期的に登場するボスの導入など、オーソドックスな進化をとげたシリーズ最新作。20[illegible]年12月[illegible]日配信。価格は[illegible]。

Score Rush

➡左スティックで移動、右スティックでショットを撃つ全方位シューティング。これまた爽快なゲーム性と、敵[illegible]を早く倒すほど高得点が狙えるスコアシステムが、[illegible]。2010年[illegible]月9日配信。価格は103円[税込]。



第15回

CHAIN CHRONICLE V
チェインクロニクル

絆を紡ぐ ファミ酒場

今回は、『チェンクロV』の酒場で出会えるアルカナたちの中から、ATK、HP、スキルに優れる者をそれぞれTOP3まで選出。200以上におよぶユグドの強者たちを押しのけて、見事上位に輝くアルカナはいったい誰なのか?

『チェインクロニクルV』(以下、『チェンクロV』)の最新情報&攻略は、ファミ酒場にお任せあれ!



今週の注目人物

ベルナデット

貴族の箱入り娘。理想の王子様にそっくりの主人公に惚れて、同行する。

Vita	セガ	7月15日配信
	価格	基本無料(アイテム課金制)
	ジャンル	RPG
	CERO	12歳以上対象

オンライン専用 パッケージ版は9月11日発売、3980円[税抜](4298円[税込])
開発プロデューサー:山田理一郎

数えきれぬユグドの強者たち

『チェンクロV』攻略班が徹底討論!? 最強のステータスを誇るアルカナは?

『チェンクロV』の全アルカナを対象に、限界突破を4回行った際のATKとHPの最大値がもっとも高いアルカナを調査。最大ATK部門では戦士のSSRが、最大HP部門では騎士のSSRが、それぞれ順当にランクインする形となった。

最大ATK部門

1位 壱領忍衆頭目 SSR チヨメ
声:小岩井(こいわい)ことり



最大HP	7940
最大ATK	**8960**

九領の忍、チヨメが8960で1位に! ATKの高さだけでなく、自身の姿を消し、通常の遠距離攻撃をすべてかわすという特殊なアビリティも強力。

2位 姫剣豪 SSR ヨシノ 声:内田真礼(うちだまあや)



最大HP	8200	最大ATK	8850

3位 火焔の剣士 SSR ソーニャ 声:佐倉綾音(さくらあやね)



最大HP	8300	最大ATK	8800

選考者のコメント

Text by ロヴェール菊池

九領のガチャ画面に"集いしは最強を目指す者たち"との記載がある通り、[illegible] 果。個人的には、チヨメさんがお持ちの"妖艶"は、忍としての隠密 [illegible]

最大HP部門

1位 聖王女 SSR ユリアナ
声:小岩井(こいわい)ことり



最大HP	**9100**
最大ATK	8400

最大HPが9100のキャラクターが、3人いたこの部門。その中で1位に輝いたのは、3人の中でもっともATKが高かった、聖女王ユリアナだ!

※ユリアナは、イベントガチャなどで入手できます。

2位 銀狼の導き手 SSR バリエナ 声:小岩井(こいわい)ことり



最大HP	9100	最大ATK	8300

3位 司祭騎士 SSR パーシェル 声:佐倉綾音(さくらあやね)



最大HP	9100	最大ATK	8150

選考者のコメント

Text by ジャイアント黒田

[illegible]

『チェンクロ』特設サイト http://www.famitsu.com/matome/chainchronicle/

3つのタイプに分けて選出!
最強のスキルを持つアルカナは?

敵を攻撃するだけでなく、味方の攻撃力や防御力を上げたり、HPを回復させたりと、さまざまな効果を持つスキル。それらを攻撃、回復、補助の3部門に分けて、それぞれで優秀なアルカナを選出した。また、ページ欄外にある、今回紹介しきれなかった部門のアルカナもお見逃しなく!

攻撃部門



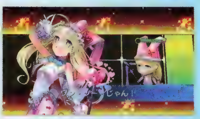
1位 候補生 SSR チアリー

声:小岩井ことり

スキル **トリックマジック**

消費マナはふたつ。画面上にいるすべての敵に小ダメージを与え、さらに弾き飛ばすという優秀な攻撃範囲と、敵の足止め効果を持っている。

2マナで全体攻撃が行える破格のスキルを持つチアリー。彼女は、レベル60で習得するアビリティ"奇術の奥義書"の効果で、さらにスキルの威力を上げられる。扱いやすさと高い火力を兼ね備えており、攻撃系スキルで文句なしの1位だ。



選考者のコメント

[illegible] こんのすけ

「ワン、ツー、じゃん!」と言う気の抜ける掛け声から、大マジックをくり出すチアリーは、オラの推しメン! 地上で全体攻撃が行え [illegible] やはりかわいいは正義なんだな。[illegible] っているのか、おしゃれなんだ～!

2位 山猫の使い SSR リンセ



声:小岩井ことり

スキル **ニャインライブス**

目の前の敵に小ダメージを9回連続で与える。また、消費マナがひとつなので、スキルを発動させやすい。

※10月まで実施されていたフォーチュンリングで交換できた 現在は入手不可

3位 魔法兵団隊長 SSR ユニ

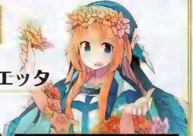


声:小岩井ことり

スキル **アブソリュートゼロ**

消費マナがふたつと控えめなうえ、目の前の敵1体に氷属性の攻撃を7回連続で行うため、威力が高い。

回復部門



1位 花の司祭 SR アリエッタ

声:内田真礼

スキル **ヘイストヒール**

味方全員のHPとスロウ状態を回復できるという優秀な性能を誇る。さらに、消費マナがたったひとつという、使いやすさも持ち味のスキルだ。



アビリティの"手当"は、各WAVE開始時にいちばん体力の低い味方のHPを回復。もうひとつの"安らぎの花"は、通常回復の量の上昇と範囲が広がるという、回復に関しては高性能なものばかり。ヘイストヒールと併用すれば、最高の癒し手となる。

選考者のコメント

[illegible] しんのすけ

選ばれただけで寿命が伸びそうな3人の女の子。オラの心を癒してくれたことも重要だけど、スキルの使いやすさと総合的な回復量を加味したらこの結果になったゾ(自分に言い聞かせ)。とくに [illegible] 前衛陣が苦手とするスロウ状態を回復するアリエッタちゃんは、まさにオラの女神なんだ～!

2位 盲目の神官 SR ノエル



声:小岩井ことり

スキル **オートハイヒール**

味方全体を、一定時間、回復し続けるため、味方が倒されにくく、前線で戦う戦士や騎士との相性がいい。

3位 秘薬師 R メルヴィナ



声:佐倉綾音

スキル **解毒薬調合**

消費マナがひとつと使いやすく、毒状態も回復するスキルが優秀。さらに、自身は毒耐性を備えている。

補助部門



1位 伝説の歌姫 SSR ムジカ

声:佐倉綾音

スキル **伝説の歌声**

消費マナは3つと多いが、自分以外の味方全員の攻撃力と防御力を上げる非常に優秀なスキル。効果時間が長いため、ボス戦でも重宝する。

スキルによる味方の攻撃力の上昇率が非常に高いため、短時間で火力を集中したいボス戦やレイドイベントでは無類の強さを発揮する。また、アビリティ"響く音色"はWAVE開始ごとに味方全体を回復してくれるので、僧侶としての役目も担えるのだ。



2位 詩を紡ぐ者 SSR ファルリン



声:佐倉綾音

スキル **砂城の詩**

歌の効果で、自身以外の味方の防御力を上げてくれる。レベル60でアビリティ"英雄を書き記す詩"を開放すれば、効果がさらに上昇。

3位 砂漠のアイドル SSR サーシャ



声:佐倉綾音

スキル **太陽の舞**

スキルは、自分以外の味方の攻撃力を上昇させるほか、受ける全状態異常を無効化。さらに、炎と水属性のダメージを軽減する。

選考者のコメント

[illegible] 菊池

季節が変わろうとも"伝説の歌姫"の力は不変。[illegible]

番外編 特定の条件下で活躍するアルカナ



"ここぞというときに役に立つ部門"として、ヨッタ=ヨッタを紹介。味方全員のスキルを含む攻撃を炎属性に変える能力を持っており、炎属性が弱点の敵が多い場所で使えば、味方の火力を大幅に引き上げられる。

連載 第18回

ファミ通スマブラ拳

大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS / for Wii U

『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』の魅力を届ける"ファミ通スマブラ拳"。 今週は、 Wii U版で遊べるオリジナルモードに注目!

3DS / Wii U	任天堂		備考欄参照
価格	備考欄参照		
ジャンル	対戦・アクション	CERO	備考欄参照

ニンテンドー3DS版は9月13日発売、Wii U版は12月6日発売予定。ニンテンドー3DS版は、5200円[税抜](5616円[税込])、Wii U版は7200円[税抜](7776円[税込])。ニンテンドー3DS版は全年齢対象。Wii U版は審査予定。

新モード ワールドスマッシュ

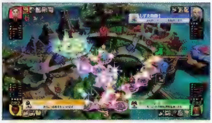
パーティーゲームのように遊べるWii U版独自のモード、"ワールドスマッシュ"の詳細をお届け!

ハプニング続出!? 戦うボードゲーム

ワールドスマッシュは、Wii U版だけに収録されている新たなモードだ。ゲームが始まったらプレイヤーが順番にルーレットを回し、出た数字に応じてボード上のMiiを移動させていく。ボード上に配置されたファイターやアイテムなどを集め、パラメーターを強化しながら少しずつ戦力を蓄えるのだ。なお、"ライバルとぶつかる"、"バトルマスに止まる"などで大乱闘などが発生。そして、既定のターン数が終了したら、集めたファイターやアイテムの総力を懸けた最終戦(大乱闘)で決着をつけよう。



↑ボードの大きさは3種類が用意されている。さらに、ターン数も、短め、長めから選ぶことができるぞ。





アイテムフィギュア

ゲーム中には"アイテムフィギュア"を入手できる。これは、ルーレットを回す際やバトルの前に使用できるアイテムだ。効果は、下記のように移動に役立つもの、相手のジャマをするもの、バトルが有利になるものなど多種多様。ここぞというときに使って、ライバルたちに差をつけよう!



↑どのアイテムフィギュアも使いどころが肝心! なお、アイテムフィギュアはプレイ中にどんどん補充されていくので、惜しみなく使おう。

フィギュアを使って勝負の流れをつかめ!

アイテムフィギュアの一例

フィギュア名	効果(ボード用)
アシュリー	ルーレットの回転速度を遅くする
ボス・ギャラガ	自分以外の全員の位置をシャッフル
ジロー	すれちがった相手をふっとばす
しずえ	近くのパワーアップを特大にする
ワンワン	近くにいる相手をふっとばす
スーパースター	無敵状態となり、2倍の歩数で移動できる

フィギュア名	効果(バトル用)
みがわり人形	誰かを身代わりにして相手のフィギュアの効果を1回防ぐ
E缶	ダメージが100%を超えると1回だけ回復
テレサ	使用したバトル中"みえない状態"になる
ハンマー	ハンマーを持ったままバトル開始
十文字爆弾	十文字爆弾を持ったままバトル開始

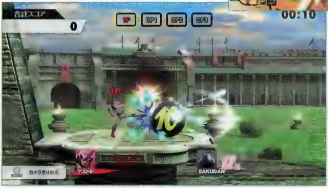
バトル

ボード上でプレイヤーどうしがぶつかると、全プレイヤーが参加してのバトルが発生する。バトル形式は、通常の大乱闘を始め、特定のアイテムが出やすい乱闘や、サンドバッグ君をふっとばした距離を競う"ホームランコンテスト"など、さまざま。日ごろ鍛えたテクニックやアイテムフィギュアを駆使して、勝利をつかみ取るのだ！



勝てばウハウハ！負ければふっとび！

⬅⬇プレイヤーどうしがぶつかれば、バトルが発生する！ 負ければファイターを失ってしまうが、1位になれば撃墜したファイターを1体ゲットできる。いかにして1位を取るかがカギ!?







パワーアップ

プレイヤーのパラメーターはフィールドスマッシュと同じく6種類あり、ボード上のパワーアップを集めることで強化できる。また、チェックポイントマークをすべて揃えても、ボーナスとしてパラメーターが強化されるぞ。



チェックポイント

運次第で逆転も可能!?

➡最終戦の前には、プレイの結果によってボーナスが得られることもある。





イベント

ゲーム中には、突然ボスが登場するなどのイベントが発生することもある。イベントの内容はさまざまだが、うまく利用すればライバルを出し抜くチャンスになるぞ。

新ファイター紹介

今回紹介するファイターは、往年の名作『ダックハント』からの参戦となる。イヌとカモがふたり（2匹）ひと組で戦うコミカルなファイター。強力な飛び道具を複数扱い、遠距離戦も難なくこなせるのだ。カンとクレーは、追加でボタンを入力することで、"外の誰かが光線銃で打ち抜き、威力が上がる"というほかにはない特徴がある。



ダックハント

出現条件（ニンテンドー3DS版）

対戦を110回行う。またはシンプルを8人のファイターでクリアーする

※画面は開発中のものです。

『DQ』シリーズにまつわるさまざまなニュースやトピックスをお届けする『DQ』総合コーナー"DQ NEWS"。今回は発売日も発表された、注目の新タイトルに迫るスペシャル版です！

DQ NEWS ドラゴンクエストニュース

DRAGON QUEST HEROES ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城

PS4 / PS3	スクウェア・エニックス	2015年2月26日発売予定
価格	PS4版は7800円［税抜］（8424円［税込］）、PS3版は6800円［税抜］（7344円［税込］）	
ジャンル	アクション・RPG	CERO 審査予定

開発：コーエーテクモゲームス ω-Force、ゼネラルディレクター：堀井雄二、キャラクターデザイン：鳥山明、音楽：すぎやまこういち ※パッケージ版の初回生産特典およびダウンロード版の早期購入特典は、アイテムコード「ドラゴンクエストIII 勇者コスチューム（主人公男女用）」が付きます。※パッケージ版の初回生産分には数に限りがあります。※「プレイステーション4 ドラゴンクエスト メタルスライム エディション」は12月11日発売予定

さらに参戦決定！ 歴代ヒーロー4人を公開!!

『DQ』シリーズ初の本格アクションRPGとして大きな話題を振りまいている本作。すでに、過去シリーズからアリーナ、クリフト、テリー、マーニャの4人の参戦は決まっていたが……ここにきて新たな4人の参戦も発表された！ 今週は、そんな注目の面々をクローズアップ!!

from ドラゴンクエストV 天空の花嫁

ビアンカ しっかり者のお姉さん



宿屋を営む一家の娘。小さいころは男勝りな性格だったが、成長後は美しくやさしい大人の女性に変貌した。本作のために描き下ろされたイラストでは、弓矢を背負っているので……遠距離戦が得意なのかも？

フローラ 清楚で可憐なお嬢様



大富豪ルドマンの娘として生まれた、正統派のお嬢様。可憐な容姿と清らかな心を持ち合わせているが、しばしば自分の信念を貫き通す芯の強さも見せる。本作ではスティックを持ち、呪文をメイン（予想）に活躍する!?

※『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』の画面は開発中のものです。
※本記事では、『ドラゴンクエスト』を『DQ』と表記しています。



ボス級モンスター キングレオも登場!!

巨大で強そうなモンスターが登場することも、本作の注目ポイントのひとつ。もちろんその代表格とも言える、ボス級モンスターも多数登場するぞ！ 今回明らかになったのは、キングレオ。４本の腕からくり出される猛攻には苦戦必至か!?

from
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君



ヤンガス
義理人情に厚い山賊

「アッシに どーんと任せるでがすっ！」

『DQVIII』では、ある理由をきっかけに山賊稼業から足を洗い、世界を救う旅に同行するようになった。見た目通りのあらくれ者で、パワフルな戦いが得意。だが、人情に厚く、仲間思いで義理堅い一面も持つ。



ゼシカ
魔法の才を受け継ぐ名家の令嬢

「バツグンなのはスタイルだけじゃないのよ！」

強気で自信家な性格のお嬢様で、容姿にはかなりの自信を持っている。また、魔法の才能に秀でており、『DQVIII』では強烈な呪文を使いこなしていた。本作では、得意としていたムチを装備。これを武器に戦うのか!?

次ページでは『DQX』バージョン2.3後期の情報をお届け！

Wii U / Wii / PC	スクウェア・エニックス	サービス中
価格	30日間1000円[税込]　※ソフト価格は備考欄参照	
ジャンル	RPG	CERO 全年齢対象

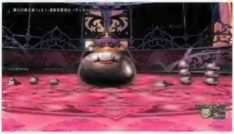
バージョン1『目覚めし五つの種族』、バージョン2『眠れる勇者と導きの盟友』は各3800円[税抜]（各4104円[税込]）（※Wii版はパッケージ版のみ）／『ドラゴンクエストX　オールインワンパッケージ』は8月7日発売、4800円[税抜]（5184円[税込]）（※Wii U版とWii版はパッケージ版のみ）／バージョン2『眠れる勇者と導きの盟友』をプレイするには、バージョン1『目覚めし五つの種族』のソフトおよびプレイ用レジストレーションコードが必要です／製作・開発：スクウェア・エニックス、ゼネラルディレクター：堀井雄二、キャラクターデザイン：鳥山明、音楽：すぎやまこういち、プロデューサー：齊藤陽介、ディレクター：藤澤仁、齋藤力

3DS	スクウェア・エニックス	サービス中
価格	30日間 1620円[税込]　※ソフト価格は備考欄参照	
ジャンル	RPG	CERO 全年齢対象

ソフト価格は3800円[税抜]（4104円[税込]）／3日間利用券は350円[税抜]（378円[税込]）、10日間利用券は650円[税抜]（702円[税込]）、30日間利用券は1500円[税抜]（1620円[税込]）／専用ダウンロード番号、60日間利用券引き換えコード、特典アイテムコード、ポスター、ふくびきカード付き／製作・開発：スクウェア・エニックス、ゼネラルディレクター：堀井雄二、キャラクターデザイン：鳥山明、音楽：すぎやまこういち、プロデューサー：齊藤陽介、ディレクター：藤澤仁、齋藤力

11月6日、バージョン2.3後期がついに始動!!

待ちに待ったバージョン2.3後期のアップデートがついにやってきた！ 今回も大型アップデートの名にたがわぬ、さまざまな追加要素がてんこ盛り。新クエストや新強ボス、仲間モンスターの追加など、あらゆる面でパワーアップが図られることになったのだ。当コーナーでは、その中でも目玉となる新コンテンツ、"モンスターバトルロード"に大注目していくぞ。さらに、今後追加される予定の新特技についての情報も併せてお届け！ バージョン2.3後期は、実施からしばらく経っても目が離せない状況になりそうだ！

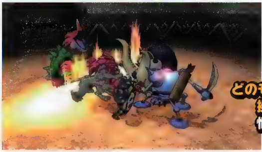


⬅しばらく『DQX』から離れていた人は、元気チャージと交換でもらえるようになったメタル迷宮招待券でレベルを上げるといいぞ！

TOPIC 1 モンスターバトルロードついに開幕!!

ストーリーを進めると行けるようになる、レンダーシアの大地の"真のモンスター格闘場"。ここで楽しめるコンテンツがコレだ！ 複数体の仲間モンスターでパーティを組み、続々登場する対戦相手を撃破していくのが目的の新要素。勝つためにはどんなパーティ構成にして、どんな装備品のモンスターで挑むのか、悩みながら楽しめるのだ。なお、対戦相手は人ではなく、あらかじめゲーム内で用意されたモンスターパーティになっているので、自分のペースで遊べるぞ！





⬅⬆育てたモンスターが大暴れ！ 対戦時は、1体だけ自分で仲間モンスターを操作できるぞ！

どのモンスターを操作するかも悩みどころ!?

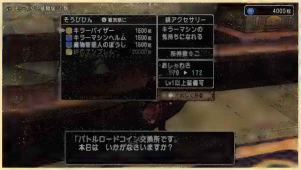
戦いの舞台は真のアラハギーロ王国の真のモンスター格闘場だ！



⬅施設はすでに用意されていたが、今回のアップデートでついにオープン！ たくさんの冒険者が集まる人気スポットになりそうだ。

バトルの勝者にはこんなごほうびも!!

モンスターバトルロードでバトルに勝つと、報酬として"バトルロードコイン"をもらえる。これを集めると、さまざまな景品と交換できるぞ。景品のラインアップには、バトルロードで効果を発揮するモンスター専用装備"モンスターバッジ"や、右のような特別な装備品が用意されている。これはやり込んですべて手に入れるしか……!!





⬅⬆バトルロードコイン1500枚で交換できる、キラーマシンヘルムを装備してポーズ！ もらうためにはバトルロードコインが20000枚も必要な"絆のエンブレム"も気になる!!

※本記事のデータは10月29日時点のものです。

DQX プレイ日記
～ジーラの放浪録～
Vol.8

日々『DQX』を遊んで、おもしろかった出来事や感じたことを気ままに綴ります。アストルティアの"いま"が丸わかり！

PROFILE

ゴジラ太田　すべての『DQ』シリーズをこよなく愛するフリーライター。『DQX』では全職業レベル80。



キャラクター名	ジーラ
種族・性別	オーガ･女
いまハマっている職業	武闘家
住所	グレン住宅村草原地区 4876丁目1番地

このリポートの**最新版・完全版**は ファミ通.com http://www.famitsu.com/ で!!

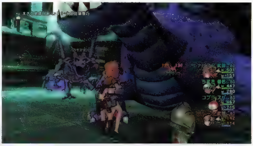
DQX　ジーラの放浪録

新コインボス"伝説の三悪魔"に突撃してきました！

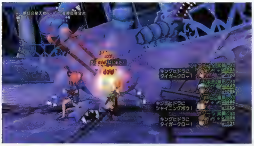
皆さんこんにちは、ゴジラ太田です！ バージョン2.3前期の途中で追加された新たなコインボス"伝説の三悪魔"に挑戦してきました！ 事前情報や映像などを見た限り、やたらと強そうな印象でしたが……マジで強かった！

パーティ編成は、武闘家×2、スーパースター、僧侶。強力な必殺技"一喝"の存在と、竜王のツメによるドラゴン系へのダメージアップ、さらにアシッドブレス対策の"不撓不屈"など、何かと活躍できそうな武闘家をふたり入れました。バイキルトを使える職業がいないので、パーティ全体の攻撃力にやや不安は残りますが。スーパースターは"スキャンダル"やムチの特技"スパークショット"による幻惑、"双竜打ち"による攻撃ダメージ、"メイクアップ"による"見とれ"、"ボディガード"でのダメージ軽減などを担当。どちらかと言うと守備的なパーティ編成ですね。「蘇生はせかいじゅの葉で」とメンバー内で取り決めていざ挑戦！

"伝説の三悪魔"で登場する敵は、キングヒドラ、バラモスゾンビ、バラモスブロスの3体。戦闘開始直後はキングヒドラだけが動き、1分経過するとバラモスゾンビが、さらに1分経過するとバラモスブロスが動き出すという流れになっています。止まっているゾンビやブロスにダメージを与えると、そのタイミングから動き出してしまうので注意です。この3体は、**「ラリホーマなどで寝かせることはできない」**と事前にわかっていたので、"悪霊の神々"と同じような戦いかたはできません。つまり、3体が動き出したら乱戦になることは確実。かなり熱い戦いになりそうです！ ちなみにキングヒドラは、単体で出現する通常のコインボス時と比べて、HPこそ減っているものの、使用してくる技や攻撃などは同じ。なので、ハッピーブレス対策として、装備品の錬金効果"踊らされガード"は100%にしておいたほうがいいと思います。余裕があれば、ブレスガードの装備品も欲しいですね。"心頭滅却"とブレスガードの装備品を合わせれば、かなりダメージを抑えられますよ。しかし、初挑戦時はキングヒドラを倒しきれないままバラモスブロスも動き出し、後手後手になり全滅……（写真①）。やはり弱気になったのがダメだったんだ！ **今度はスーパースターを魔法戦士に変えて、武闘家×2、魔法戦士、僧侶というやや"攻め"寄りの編成で挑戦してみました。**魔法戦士によるバイキルト、フォース、そしてチャージ技の"フォースブレイク"を活用して、キングヒドラをとにかく素早く倒す、という作戦で挑むことに（写真②）。この作戦が功を奏し、無事に勝利できたものの、報酬は破片のみという結果に（泣）。この戦いの詳細は、ファミ通.com完全版にて！



写真① ↑いきなり"連続かみつき"を食らい、態勢を立て直しているあいだに、バラモスゾンビが動き出しました。



写真② ↑やはりバイキルトやフォースブレイクがあると段違いに強い！ とんでもないダメージを与えられました！

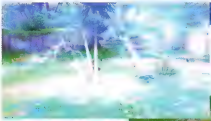
TOPIC 2
新特技が続々追加！

バージョン2.3後期の期間中には、振り分けられるスキルポイントが最大140になるアップデートも実施予定となっている。ここでは、140ポイントを振ると修得できる特技の一部をお披露目していくぞ!! スキルポイントをどう振り分けるか悩む日々まで……もうすぐだ！





プレートインパクト
←大地に打ちつけたハンマーが呼び起こすチカラで、範囲内の相手にダメージを与える！ ランドインパクトと似たような特性だが、与えるダメージが違うのかも!?



ジゴスパーク
←ジゴスパークはヤリの特技。武器に宿した雷のチカラを解き放ち、周囲を一瞬でなぎ払う！ なお、この特技には、相手をマヒさせるという追加効果もあるぞ。



全身全霊斬り
→巨大化させた両手剣を相手に叩きつける、"渾身斬り"の強化版的な特技。もちろん、与えるダメージは渾身斬りよりも大きくなることは間違いないだろう！



ナイトメアファング
→ダメージを与え、さらに眠りと毒の追加効果を与えられることがある短剣の特技。状態変化させてからヒュプノスハントやタナトスハントで……トドメだ!!



復活の杖
←両手杖から放たれる光で、チカラ尽きた仲間を復活させられる特技。蘇生呪文を持たない魔法使いや魔法戦士が修得していれば、いざというときに役立ちそう！

『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』を楽しむページ Vol.054

エオルゼア倶楽部

Eorzea Club

『新生FFXIV』サービス開始時以来の新クラス＆新ジョブ追加で、エオルゼアにレベル上げブーム再来！ 今回は、経験値稼ぎのコツやオススメのコンテンツをまとめて紹介する。

POWERED BY ファミ通オンラインゲーム コネクト！オン

『ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア』（以下、『新生FFXIV』）での冒険や日常を、ファミ通の倶楽部部員がお伝えします。

PS4 PS3 PC

スクウェア・エニックス 2013年8月27日発売

価格	3143円[税抜]（3394円[税込]）（※）
ジャンル	RPG
CERO	15歳以上対象

※プレイにはサービス利用料金が必要。パッケージには30日利用権が付属。プレイステーション4版は4月14日発売（3143円[税抜]（3394円[税込]）、『コレクターズエディション』は9800円[税抜]（10584円[税込]）、『コレクターズエディション』のダウンロード版は5048円[税抜]（5452円[税込]）

双剣士＆忍者実装記念！ 戦闘職レベル上げ講座

パッチ2.4で新クラス＆新ジョブが追加され、いち早くエンドコンテンツで使いたい人も多いはず。今回は、効率のいいレベル上げ方法をまとめて紹介しよう。新クラスの双剣士と新ジョブの忍者のロールはDPS。よって、コンテンツファインダーで不足が見込まれるタンクやヒーラーのレベルを、このタイミングに上げてしまうのもオススメだ。



↑討伐手帳の経験値はおいしい。できるものからこなしていこう。

経験値ボーナスを利用して効率アップ！

その❶ 食事で3%アップ

すべての食事には、経験値獲得量＋3％の効果がある。敵討伐時に得られる経験値に上乗せされるが、コンテンツクリアー時の経験値には適用されないので注意。

その❷ 休憩はレストエリアで！

都市や集落などのレストエリア内にいると、レストボーナスが蓄積される。溜まった状態で戦闘を行うと、経験値が1.5倍になる。長い休憩やログアウトは、必ずレストエリアに移動して行おう。

その❸ フリーカンパニーアクションを使おう

所属フリーカンパニーのランクが上がっていれば、右記のカンパニーアクションで敵討伐時の獲得経験値を増加できる。メンバーと相談して使ってみよう。

※経験値アップ系アクション

アクション名	必要ランク	増加量
討伐経験値アップ	5	5%
討伐経験値アップII	8	10%

その❹ 特典装備で経験値アップ！

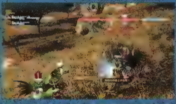
各種特典として入手できる特別な装備には、特定レベル以下の獲得経験値がアップする効果がある。これから入手する方法は、次ページの欄外で。

※獲得経験値アップ効果の頭装備

装備品名	増加量
ヘルム・オブ・ライト	レベル10以下：+20%
モグモグキャップ	レベル10以下：+20%
ガーロンドゴーグル	レベル10以下：+20%
フレンドシップサークレット	レベル25以下：+20%

ギルドリーヴ＆グランドカンパニーリーヴで稼ぐ！

リーヴ受注権が貯まっているなら、ギルドリーヴとグランドカンパニー（以下、GC）リーヴで経験値を稼ごう。いずれも、同じレベルのものなら得られる経験値の基本値は同じだが、所属GCのリーヴは達成時にボーナスがつくので活用したい。また、経験値のほかに前者はギル、後者は軍票を得られるので、報酬で選ぶのもいい。余裕があれば難易度を上げて報酬アップを狙おう。



↑[illegible]

※グランドカンパニーリーヴを受けられる場所

レベル	場所	NPC名	対応グランドカンパニー
20、25	低地ラノシア／モラビー造船廠	ユージーン	黒渦団
	黒衣森：東部森林／ホウソーン家の山塞	セドルピエール	双蛇党
	東ザナラーン／キャンプ・ドライボーン	キキリ	不滅隊
30	東ラノシア／コスタ・デル・ソル	カ・ラフミン	黒渦団
	黒衣森：南部森林／キャンプ・トランキル	ハ・ムネコ	双蛇党
	南ザナラーン／リトルアラミゴ	ブルー・ヘリング	不滅隊
35	クルザス中央高地／アドネール占星台	エジ	黒渦団、双蛇党、不滅隊
40	クルザス中央高地／ホワイトブリム前哨地	ロディユ	黒渦団、双蛇党、不滅隊
45	モードゥナ／聖コイナク財団の調査地	エイドハート	黒渦団、双蛇党、不滅隊

※ギルドリーヴを受けられる場所

レベル	場所	NPC名
1、5	低地ラノシア／レッドルースター農場	ヴィルクホルスク
	黒衣森：中央森林／バノック練兵所	ムリオル
	西ザナラーン／スコーピオン交易所	グレスフル・ソング
10	西ラノシア／スウィフトパーチ入植地	スヴィグスキフ
	黒衣森：中央森林／ベントブランチ牧場	ティルニー
	西ザナラーン／ホライズン	トトノワ
15	西ラノシア／エールポート	オルウェン
	黒衣森：東部森林／ホウソーン家の山塞	キナ・リエーガ
	東ザナラーン／キャンプ・ドライボーン	ポポナグ
20	低地ラノシア／モラビー造船廠	オウラヴァン
	黒衣森：南部森林／クォーリーミル	ニエル
25	黒衣森：南部森林／クォーリーミル	ニエル
	南ザナラーン／リトルアラミゴ	エスモンド
30	東ラノシア／コスタ・デル・ソル	ナクトアール
	黒衣森：南部森林／キャンプ・トランキル	メルトゥラン
35	東ラノシア／ワインポート	アイリーン
	クルザス中央高地／アドネール占星台	シモーラン
40	北ザナラーン／キャンプ・ブルーフォグ	ルルバナ
	クルザス中央高地／ホワイトブリム前哨地	ブワリノー
45	モードゥナ／聖コイナク財団の調査地	ク・レータイ

F.A.T.E.で稼ぐ！

F.A.T.E.では、戦闘での貢献度によって評価が算出される。貢献度は、敵への敵対行動、NPCを含む味方の回復、味方にバフ&敵にデバフをかけることで上がるので、意識して稼ごう。右表は同一レベル帯のF.A.T.E.の発生数が多かったり、発生場所が集中しているなど、転戦にオススメのエリアだ。



↑アイテム収集系のF.A.T.E.は、6個納品した時点で最高評価が確定。参加者が多く、クリアーが見込める場合は、6個納品後に離れるのもアリだ。

◈レベル帯ごとのオススメ転戦エリア

レベル目安	オススメエリア（オススメレベル）
レベル1～	中央ラノシア（1～15）、黒衣森：中央森林 ※東側（1～15）、西ザナラーン ※南東側（1～15）
レベル10～	西ラノシア ※東側（10～20）
レベル15～	黒衣森：東部森林 ※南側（15～25）、東ザナラーン ※西側（15～20）
レベル20～	黒衣森：南部森林（20～30）
レベル25～	黒衣森：北部森林 ※西側（25～30）、東ザナラーン ※北東側（25～30）
レベル30～	東ラノシア（30～35）
レベル35～	クルザス中央高地（35～45）
レベル40～	モードゥナ（42～50）
レベル45～	北ザナラーン（45～50）

パーティを組んで効率アップ

F.A.T.E.は、パーティを組んで参戦すると、パーティメンバーと貢献度が共有されるため、高い評価を狙いやすくなる。レベル上げ目的以外にも、ゾディアックウェポン作成目当てなど、F.A.T.E.を転戦している冒険者は多いので、エリア内で呼びかけたり、募集を行って、即席のパーティを組んで効率を上げよう。



見つけたら絶対に参加したい3戦以上の連続F.A.T.E.

F.A.T.E.の中には、条件を満たすと連続でつぎのF.A.T.E.が発生するものがある。これらのF.A.T.E.は、待ち時間なしで連戦できるので、発生を見かけたら、すぐに発生場所に向かって参加しよう。3連続以上のF.A.T.E.について、発生場所や発生パターンをまとめた。

レベル26 F.A.T.E. 東ザナラーン ハイブリッジの死闘

ハイブリッジの東側（X：23 Y：22）にて発生。奪還戦から始まり、防衛戦→ズスルン排撃→ナ・ヨクロー排撃と続く。途中で失敗した場合は、付近に現れる銅刃団の衛兵に話しかけることで市民奪還作戦が発生。ナ・ヨクロー排撃と市民奪還作戦の発生場所は、少し南側となる。

レベル29 F.A.T.E. 黒衣森：南部森林 密猟売買両成敗

まずは、クォーリーミルの南東（X：26 Y：21）で"密猟売買両成敗"が発生。これに勝利すると、（X：29 Y：21）で"動かぬ証拠"が発生。さらに勝利すると、（X：30 Y：19）にて"秀麗なる無法者「密猟王ヴァールクロウ」"が発生。名前も場所も異なるが、これらは連続F.A.T.E.なのだ。

レベル32 F.A.T.E. 黒衣森：南部森林 レッドベリー砦の戦い

すぐそば（X：22 Y：17）にあるレッドベリー砦で発生。砦は鬼哭隊とレッドベリーのあいだで取り合いが続いており、レッドベリー占領時には攻略戦→占領戦が発生。鬼哭隊占領時には防衛戦か迎撃戦が発生し、失敗するとレッドベリーに占領され、攻略戦→占領戦につながる。

レベル38 F.A.T.E. クルザス中央高地 スヴァラ迎撃作戦

最初はキャンプ・ドラゴンヘッドの北側出口（X：26 Y：19）で工兵護送が発生。護衛しながら移動した先の（X：26 Y：8）で迎撃準備となる。これに成功すると、同じ場所で砲撃阻止戦が発生し、ついにスヴァラと戦うことになる。なお、途中で失敗した場合は人海戦術が発生する。

レベル49 F.A.T.E. 北ザナラーン 救世主の生贄

すべて、アマジナ銀山跡の南側（X：26 Y：22）で発生する。最初に誘拐編が発生し、成功すると待伏編→誅殺編→妖異編の順で続く。同じ場所で勝ち進んでいくだけで4連続となるので、簡単に達成しやすく、最初のF.A.T.E.から参加できれば一気に大量の経験値を稼ぐチャンスだ。

F.A.T.E.転戦のあいだにCF（コンテンツファインダー）も活用！

ダンジョンは一気に経験値を稼げるうえに、パーティでのクラスやジョブの立ち回りを練習できるので、レベル上げ中も積極的に参加したい。コンテンツファインダーに登録し、マッチングされるまでのあいだはF.A.T.E.でコツコツ稼ごう。右の3つなら、比較的短時間でクリアーできる。

短時間でクリアーできるダンジョン

- 天然要害
  サスタシャ浸食洞（レベル15）
- 魔獣領域
  ハラタリ修練所（レベル20）
- 名門屋敷
  ハウケタ御用邸（レベル28）

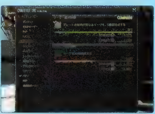


ギルドオーダーも稼げる！

チュートリアル的な存在で、簡単にクリアーできるギルドオーダーだが、初回コンプリート時のボーナスがクラスごとにもらえるので、ひと通り挑戦するといい。

攻略手帳のボーナスも忘れずに！

日々のさまざまな活動によってボーナスが得られる攻略手帳だが、戦闘職の経験値が獲得できるのは、下記の9項目。条件を満たした時点で経験値が加算されるので、育成したいクラスで達成しよう。達成状況は、日本時間の毎週火曜日17時にリセットされる。



戦闘職の経験値を獲得できる攻略手帳の項目

- コンテンツルーレットで、ダンジョンを3回攻略する
- ダンジョンを5回攻略する
- ギルドオーダーを3回攻略する
- ギルドオーダーを10回攻略する
- 10種類のF.A.T.E.を達成する
- 5地域のF.A.T.E.で最高評価を獲得する
- プレートの絵柄が異なるリーヴを、5種類達成する
- リーヴを20回達成する
- MIP推薦を計5回投票する

【各種特典装備の入手方法】 [illegible]



拡張ディスク『蒼天のイシュガルド』

新ジョブのひとつは

暗黒騎士 Dark Knight

イギリス・ロンドンで現地10月25日に催された、"ファイナルファンタジーXIV ファンフェスティバル 2014 LONDON"。この冒頭で行われたプロデューサー兼ディレクターの吉田直樹氏による基調講演にて、かねてより発表が噂されていた拡張ディスクから登場予定の新ジョブのひとつが暗黒騎士(Dark Knight)だと、氏の口から明言された。

暗黒騎士のロールはタンク。武器は両手剣。ブロックだけでなく、受け流しも含めた防御で、盾を持たずにパーティの盾役を務めるという。また、魔力を源とする"暗黒の力"で戦うというこの騎士には対応するクラスがなく、初めからジョブとしてプレイ可能。『蒼天のイシュガルド』の最初から、すぐ使えるようになるらしいが……。

そのほかにも数々の情報が明かされた今回のファンフェスティバル。以下にダイジェストで新発表の内容をお届けしよう。『FFXIV』オリジナルの蛮神も！



つぎの発表は東京で!!

新ジョブはひとつではないことがすでに明かされているが、[illegible]『蒼天のイシュガルド』についての[illegible]は、東京のファンフェスティバルで、と明かす吉田氏。12月20、21日の[illegible]からは目が離せない。



➡[illegible]のか「007」のTシャツを着て[illegible]が[illegible]とくに好きで、と語っていた。

黒チョコボなど、空飛ぶマウントが6～7種類実装ほか、新情報続々公開！

フライングマウント(飛行する乗り物)の[illegible]に、空を飛ぶチョコボと言えば、と黒チョコボで実際に飛ぶ映像も公開された。『蒼天のイシュガルド』で最初に出会うフライングマウントだ。

黒チョコボには[illegible]『蒼天のイシュガルド』のフィールドであれば、走行から飛行へはシームレスでどこからでも自由に飛び立て、決められたルートなどなく、自由に飛行できる。黒チョコボで大地を走りつつジャンプを実行、その[illegible]から飛び立つのだ。





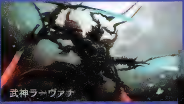
● 『蒼天のイシュガルド』のフィールドには、宙に浮かぶ島などが多数ある
● それらのあいだをフライングマウントで移動

ひとり乗りの飛空艇？



⬆現在は、[illegible]、6つのフライングマウントの実装が[illegible]、今後の状況次第で7つ目の飛行マウントが公開される可能性も。そのうちひとつは、『コレクターズエディション』のフィギュアになる予定だという。

新しい蛮族、新しい蛮神が登場！

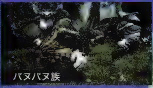


武神ラーヴァナ

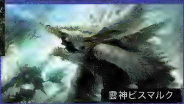
⬅⬇昆虫をモチーフにした人型に[illegible]『FFXIV』オリジナルの蛮神と、それを崇める新蛮族。吉田氏いわく「[illegible]になりたくない」[illegible]



グナース族



バヌバヌ族



雲神ビスマルク

⬆➡[illegible]獣ビスマルク[illegible]。この神を崇めるのは、バヌバヌ族という愛嬌のある新蛮族。交流も期待できる？



リポートfromロンドン

ロンドンにベヒーモス上陸!!

イズフォーリンダウンで有名なロンドン橋から東へ2マイルほど。今回の会場となったTabacco Dockは、ヨーロピアンな洒落た雰囲気。複雑な構造の会場を散策しながら、ゆったりとフロアアクティビティを楽しむ作りになっていた。が、ひとつだけゆったりしてないアクティビティが！ ベヒーモスの姿をしたロデオマシンがそれ。皆さん乗っては10秒程度で降り落とされていた。さすがベヒーモス！(CB小山)



⬆背後でオペレーターが人を見て操作。男性のときは激しい動き！



⬇デブチョコボの口にエサを投げ入れる。ね、ゆるいでしょ？

【吉田氏の意外な口癖】 [illegible]「Look forward to it」という口癖があることになっている。[illegible]

UIアーティスト皆川裕史さんの仕事をチェックしよう

パッチ2.4が実装されました。こんにちは、オポネです。

さて、今回のパッチは双剣士と忍者が追加になったり、大迷宮バハムートの真成編が実装されたりと目玉が多いわけですが、私はパッチが当たるたびに、システムまわりの改修を楽しみにしています。今回は、何と言ってもバフ・デバフステータス情報の表示タイプが切り換えられることになったのが大きいでしょう！ どういうこっちゃ？ という方は、下の写真を見てみてください。そのように、従来まではバフステータスが左寄り、デバフステータスが右寄りに表示されていました。一部のエンドコンテンツでは、自分のデバフの状況を一瞬でも見落としただけで、パーティが全滅してしまうような強烈なギミックも存在するので、この表示位置とアイコンの優先度はとても重要なのです。パッチ2.4で、これを"左詰め"に設定できるようになり、バフもデバフも優先度に従って左側に詰めて表示されます。おかげで、視線の動きが減り、すぐにバフ・デバフ状況を把握できそうです。侵攻編2層の"呪詛の声"や"呪詛の叫声"、侵攻編4層の"サンダーウィング"などで活用したいところです。

設定を変更するには、**システムメニュー→キャラクターコンフィグ→ユーザーインターフェース設定→HUDのタブをクリック→"バフ・デバフステータス情報の表示タイプ"を"左詰め"に**変更すればオーケーです。



←従来の表示はこれ。左側にバフ、右側にデバフ。それぞれを確認するには、視線の移動が必要でした。



➡"左詰め"に設定した状態。バフもデバフも左に詰められますが、デバフのアイコンが優先されます。

おたより、SS、イラスト大募集!!

『新生FF』に関するイラスト、スクリーンショット、体験談、質問など、皆さまからの投稿を大募集！ 採用者には、1000ガバスをプレゼントいたします。

あて先はこちら

郵便で！

〒102-8431 エンターブレイン
週刊ファミ通編集部
「エオルゼア倶楽部」係まで

eメールで！

ff14-ec@ml.enterbrain.co.jp

注意事項 投稿の際には、住所、氏名、ペンネーム（本名での掲載を希望されない場合は必須）、電話番号を添えてお送りください。また、投稿物は返却できませんのでご了承ください。
なお、eメールで投稿する場合、添付ファイルのサイズは5メガバイト以下としてください。



倶楽部員近況

Character name
Helpone Opone
PN オポネ菊池

早く真成編に挑みたいのですが、ハイアラガンのキャスター装備があと2部位でコンプリートなので、まずはそこをスッキリさせたい！

Character name
Josua Saji
PN 佐治キクオ

新タンクとして暗黒騎士が発表になりました。というわけで、暗黒騎士になることを決意。ヒーラーは何が来るんでしょうねえ。

Character name
Darrio Django
PN CB小山

楽しかったけど、時間に追われ、体力を使い果たしたファンフェス取材。吉田氏たちはさぞや……って、帰国の翌日に朗読会!?

Character name
Eerie Eery
PN 青木志貴

ついに2.4！ 何から手をつけようか迷いつつ、やっぱり私は真成編がいちばんの楽しみです。あの人はどうなってしまうんだ？

Character name
Asami Lila
PN あさみ666

4人目のリテイナーが漁師レベル50になりました！ リテイナーの装備も整えてあげたいけど、自分の装備でいっぱいいっぱいです。

Character name
Nabekoh Nero
PN なべこう

ようやくネクサスが完成した。長らく放置していたハウジングの個室を何とかするべく家具を物色しているが、なかなか決まらない。

Character name
Mameco Houmous
PN 奥村キスコ

お家でみんなのご飯の支度をするのが私の夢。それが叶うかは、明日土地が買えるかどうか。微妙なタイミングでコレを書いてます。

Character name
Lulufa Mimifa
PN るるふぁ

滑り込みで事件屋クエストをクリアー！ 途中で現れたマンドラーズが、思ってたよりでかかった。機会があればもう一度戦いたい！

はせがわみやびの"FF14プレイ日記【新生エオルゼア冒険記】"もチェック！
http://www.famitsu.com/blog/ff14boukenki/

読者の皆さんの"声"を聞かせてください！

USER'S ユーザーズアイ EYE

集計期間
8月7日～10月17日

レビュー投稿のルール

当コーナーは、142ページの"週刊ファミ通アンケート"や下記アドレスにあてたメールで、皆様から寄せられた意見をもとに構成しています。ご協力いただいた方の中から、毎週抽選で10名様に1000ガバスを差し上げます。ガバス賞品の一覧は、141ページにてご確認ください！

投稿はメールで!!
userseye@ml.enterbrain.co.jp

➡こちらのQRコードを、お手持ちのケータイで読み取ってください。必要項目のご記入もお忘れなく！

【必要項目】
氏名、ペンネーム、年齢、性別、住所、電話番号をご記入ください。

【投稿のきまり】
発売から3カ月以内の、プレイしたゲーム名とハード名、点数（10点満点）、プレイ時間、感想を150文字程度で投稿。

●投稿内容は、編集のうえ、記事に掲載させていただく場合があります。本名の掲載を希望されない場合は、必ずペンネームを記載してください。
※ガバスの発送は、掲載後1ヵ月以内を予定しています。

ウルトラストリートファイターⅣ

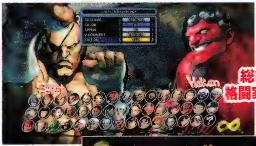
PS3 / Xbox 360
カプコン　8月7日発売
価格　各3990円［税抜］（各4309円［税込］）
ジャンル　アクション　CERO　12歳以上対象
プレイステーション3版ダウンロードフル版は3694円［税抜］（3990円［税込］）、アップグレード版は各1389円［税抜］（各1500円［税込］）　プロデューサー　杉山晃一、アシスタントプロデューサー：綾野智章

ゲーム概要　世界中でもっとも愛されている対戦格闘ゲーム『ストリートファイターⅣ』シリーズの最新作。5人の新キャラクターの参戦に加え、新システムの追加やバランス調整などにより、圧倒的な進化を遂げている。

新キャラクターや追加システムに関する意見が多く送られてきた。いずれも好評で、とくに新システムについては、「対戦時の駆け引きがより深く、熱くなっていて最高」と絶賛するユーザーもいたほど。しかしその反面、初心者にはきびしすぎたという声も、しばしば見受けられた。

読者アンケート　平均点 8.30点
クロスレビュー　平均点 9.00点

集計数	55票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
2票	3票	9票	16票	12票	13票



➡新たに5人のファイターが参戦し、なんと総勢44人という過去最大級の人数に。

総勢44人もの格闘家たちが激突！



戦術の幅を広げる新システムの数々

➡"ウルトラコンボダブル"などの新システムが追加。対戦プレイがさらに熱く！

ユーザーの声

10点　埼玉県／あんたろう　37歳／男性／プレイ時間:約12時間
追加システムのおかげで新鮮さが生まれ、やり込み甲斐がありました。5人の新キャラクターの登場もうれしい。ここまできたら、個人的には『ストリートファイターⅢ』のキャラクターを全員出してほしいなと思いました。

9点　愛知県／赤よっしー　24歳／男性／プレイ時間:約80時間
『ストリートファイターⅣ』シリーズの集大成と言える作品。対戦ツールとしては、これまで以上に楽しめる内容です。反面、初心者へ向けたチュートリアルがないなど、対戦以外の部分で若干不親切なところが目立ちました。

8点　北海道／夜桜　23歳／女性／プレイ時間:約20時間
このシリーズは、毎作品購入しています。本作は多くのキャラクターが登場するため、自分にマッチするキャラクターを選ぶのがたいへんですが、それがうれしい悩み。無我夢中で遊び込める没入感もあり、すばらしい作品ですね！

8点　茨城県／トミー　26歳／男性／プレイ時間:約40時間
新キャラクターを加えたバランス調整版かと思いきや、新システムが多々追加されており、これまでにない戦術、駆け引きが生まれている。ただ、ここまで規模が広がると、「初心者には少し敷居が高いかな？」という点は否めない。

真 流行り神

Vita / PS3

日本一ソフトウェア　8月7日発売

価格	備考欄を参照		
ジャンル	アドベンチャー	CERO	18歳以上のみ対象

プレイステーション Vita版は5800円[税抜](6264円[税込])、ダウンロード版は4762円[税抜](5143円[税込])、プレイステーション3版は6800円[税抜](7344円[税込])、ダウンロード版は5714円[税抜](6171円[税込])
プロデューサー 簗瀬涼司、ディレクター・音楽 高須和也、シナリオ キュートロン、キャラクターデザイン 三村勇貫(hakus)

ゲーム概要
"都市伝説"をコンセプトにしたホラーアドベンチャーゲーム『流行り神』。満を持しての発売となった最新作、『真 流行り神』は、登場人物や舞台を一新。"嘘"を使った新システムも追加された。

ゲーム中で随所に盛り込まれた恐怖演出に加え、さらにそれを盛り上げる新システム"ライアーズアート"が好評。ゲームとしての基本システムに関する声だけでなく、完成度の高さへの賛辞が多数よせられた。ただ、ストーリーなどは評価が分かれ、グロテスクな表現に難色を示す人も。

読者アンケート 平均点 7.89点
クロスレビュー 平均点 7.75点

集計数	37票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
3票	4票	6票	11票	7票	6票



個性ある登場人物が物語を紡いでいく……

➡舞台となる場所、登場人物ともに一新。新たな事件の足音が、すぐそこまで……。



嘘や演技を駆使して情報を聞き出せ!

➡嘘を利用する新システム"ライアーズアート"。時間内に、発する言葉を選ぼう。

ユーザーの声

7点　愛知県／黒い手　24歳／女性／プレイ時間:約18時間
ホラーというよりはグロテスクという印象。"ライアーズアート"は制限時間の短さとBGMも相まって、ギリギリのスリルを味わえます。ルート分岐は多いものの、章選択などが使いやすく、快適にやり直しができるのが○。

9点　京都府／ONEPY　18歳／男性／プレイ時間:約20時間
効果音やイラストなどが、恐怖感を煽るように工夫されている。ルート分岐ツリーから、好きな場面にジャンプできるのはとても便利。さまざまな物語があり、展開自体も楽しめることに加えて、それぞれのキャラクター関係もおもしろい。

8点　群馬県／抹茶　28歳／男性／プレイ時間:約15時間
嘘と演技で情報を引き出す風変わりな要素はあれど、基本はオーソドックスなテキスト系アドベンチャー。ゲームスキップ関連を始めとする基本システムがしっかりしていて、ストレスなく読み進められる。個性豊かなキャラクターもいい。

8点　東京都／ラング　31歳／男性／プレイ時間:約22時間
演出による"雰囲気"出しは見事。シナリオを読むうちに、心理面でじわじわと追い立てられるような感覚に陥る。ホラーはホラーだが、グロテスクな部分がやたらと多かったのは気になった。システム面は優秀で、快適にプレイできる。

閃乱カグラ2 -真紅-

3DS

マーベラス　8月7日発売

価格	6480円[税抜](6998円[税込])		
ジャンル	アクション	CERO	17歳以上対象

ダウンロード版は6480円[税抜](6998円[税込])　企画・原作・爆乳プロデューサー 高木謙一郎、キャラクターデザイン：八重樫南、脚本 北島行徳、開発 タムソフト

ゲーム概要
"爆乳ハイパーバトル"という新たなジャンルを確立したアクションゲーム、『閃乱カグラ2 -真紅-』。シリーズ最新作の本作では、京都を舞台に宿命のライバルである半蔵学院と蛇女子学園の生徒たちが激突!

シリーズのファンを裏切らない、"爆乳"推しの演出やシステムに関しては、当然ながら拍手の嵐。キャラクターのポーズや表情が変更可能になった更衣室や、パワーアップしたコスチューム破壊などに興奮を隠せない御仁が多数。一方、難度の高さが気になるといった意見もあった。

読者アンケート 平均点 8.17点
クロスレビュー 平均点 7.75点

集計数	40票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
2票	4票	5票	11票	10票	8票



上画面

ペアを組んで戦う"ペアバトル"が熱い

➡状況に応じて操作キャラクターを切り換えられる"ペアバトル"。協力して強敵を撃破!



上画面

今度は京都でストーリーが展開!

➡修学旅行で京都を訪れた、国立半蔵学院の面々。そこでふたりの少女が登場し……!?

ユーザーの声

9点　静岡県／ファー助　28歳／男性／プレイ時間:約15時間
"ペアバトル"や好感度の導入、秘伝忍法の演出の短縮化など、新要素と遊びやすさがうまく混ざり合っていて○。更衣室は衣装の種類が増え、好きなポーズで撮影できるなど、キャラクターの魅力を存分に堪能できる内容で楽しめます。

6点　神奈川県／岩崎稔　25歳／男性／プレイ時間:約40時間
キャラクターは魅力的だし、更衣室もグッジョブだったが、前作に比べて戦闘時の爽快感が落ちている印象を受けた。ロックオンをしていても攻撃が外れるのは残念。キャラクターの掛け合いは、陣営ごとに全員ぶんあるとよかったかな。

8点　大阪府／コーチャン　34歳／男性／プレイ時間:約30時間
相当なボリュームがあり、長く遊べます。爽快感もあって、グラフィックもすばらしい。ただ、画面手前の敵が見えないため、操作しにくい印象を受けました。ボス戦はかなり歯応えがあり、全体的な難度も高めになっています。

8点　熊本県／マーボー　26歳／男性／プレイ時間:約20時間
テンポのいいバトルが爽快。前作までよりも若干難度が上がっている印象で、気を抜くとあっさりやられることもしばしば。"おっぱい成分"は本作でも十二分に味わえ、更衣室でポーズ変更しているときに思わずニヤついてしまう(笑)。

新着ゲーム通信

これから発売・配信されるゲームの最新情報をお届けするこのコーナー。気になっているタイトルの新情報はもちろん、「これは！」という作品を見つけるためにも要チェック！

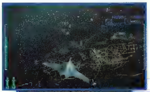
エースコンバット3D クロスランブル+

3DS

バンダイナムコゲームス	2015年1月29月発売予定
価格	4740円[税抜](5119円[税込])
ジャンル	シューティング
CERO	全年齢対象

新要素を追加して新たに発売決定！

2012年にニンテンドー3DSで発売された人気フライトシューティングゲームが、新要素を引っさげて登場。マリオなど任天堂の人気キャラクターをモチーフにした“任天堂スペシャルコラボ機体”で遊べるほか、新ハード“Newニンテンドー3DS”にも対応しているぞ。





New3DSにもバッチリ対応！

本作は、Newニンテンドー3DSの各種新機能に対応しているぞ。CスティックやZR、ZLボタンによる戦闘機の操作が可能になり、プレイアビリティーが向上。さらに3Dブレ防止機能の搭載で、より臨場感のあるドッグファイトが楽しめるのだ。

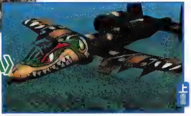
任天堂とのスペシャルコラボ!!

マリオやクッパなどの任天堂キャラクターをイメージしたカラーリングの機体が登場。機体はカラーリングだけではなく、パラメーターもキャラクターをイメージしたものになっているぞ。



F-22《MARIO》

←現代最強の戦闘機として名高いF-22とマリオがコラボした機体。マリオのようにバランスの取れた性能を持つ。



A-10A《KOOPA》

➡クッパと最強の対地攻撃機A-10Aのコラボ機体。耐久力と攻撃力が向上しており、その性能はまさに“空の戦車”。



ハテナブロックで撃破せよ！

←コラボ機体は、『スーパーマリオブラザーズ』シリーズでおなじみの“ハテナブロック”を見つけて攻撃することで獲得できるのだ。ハテナブロックを見逃すな！

結城友奈は勇者である 樹海の記憶

Vita

フリュー	2015年2月26日発売予定
価格	6480円[税抜](6998円[税込])
ジャンル	アクション
CERO	審査予定

限定版は9480円[税抜](10238円[税込])、ダウンロード版は6000円[税抜](6480円[税込])

人気アニメが早くもゲーム化！

勇者部に所属する中学2年生、結城友奈の日常を描くテレビアニメ『結城友奈は勇者である』がアクションゲーム化！ アニメの企画原案を担当した、タカヒロ氏とStudio五組完全監修によるオリジナルストーリーが展開するぞ。人類を脅かすバーテックスを倒せ!!



勇者部の日常が描かれる

←アニメと同じ声優が声を担当。本作専用のイベントCGも多数用意されている。



バーテックスとの戦い

➡変身してバトルに挑む結城友奈。3Dフィールドを駆け回りながら戦うのだ！



アニメでは語られないオリジナルストーリー！

リラックマ なかよしコレクション

3DS
ロケットカンパニー　12月発売予定
価格 4800円[税抜](5184円[税込])
ジャンル コミュニケーション　CERO 全年齢対象

癒し系キャラクターのリラックマたちとスローライフを楽しむコミュニケーションゲーム。部屋の中で思い思いに過ごしているリラックマたちのお世話をしよう。お世話やミニゲームで獲得したポイントでアイテムを購入し、部屋を自由にデコレーションできるぞ。





どんな反応を見せてくれる？

⬆➡リラックマたちとふれあったり、ミニゲームを遊んで楽しんじゃおう。

七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)

3DS
バンダイナムコゲームス　2015年2月11日発売予定
価格 5690円[税抜](6145円[税込])
ジャンル アクション・アドベンチャー　CERO 審査予定

現在テレビアニメが放送中の人気コミック『七つの大罪』が題材のアクションアドベンチャーゲーム。ゲームオリジナルストーリーでは、聖騎士ギルサンダーの父、元聖騎士長のザラトラスが登場する。10年前に亡くなった彼がなぜ現れ、どのように物語に絡むのか？

オリジナルストーリーも展開





⬅⬆ザラトラスが登場するオリジナルストーリー。ゲームならではのモンスターも出現。

ハナヤマタ よさこいLIVE!

Vita
バンダイナムコゲームス　11月13日発売予定
価格 5690円[税抜](6145円[税込])
ジャンル アドベンチャー　CERO 全年齢対象
カラフル文化祭BOXは9980円[税抜](10778円[税込])、ダウンロード版は5690円[税抜](6145円[税込]) 原作:浜弓場 双、開発:ガイズウェア

本作では、よさこい部に所属する5人の女子中学生が、問題を解決しながら文化祭を成功させるオリジナルストーリーが展開。メインシナリオを進めていくと、サブシナリオが追加されるぞ。サブシナリオでは、本編の舞台裏やよさこい部の日常などが見られるのだ。

充実したサブシナリオ



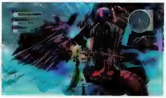


⬅⬆サブシナリオでは、ふだんはあまり見られないよさこい部5人の姿を堪能できるぞ。

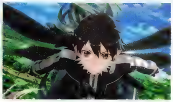
ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-

Vita / PS3
バンダイナムコゲームス　2015年3月26日発売予定
価格 備考欄参照
ジャンル アクション・RPG　CERO 審査予定
プレイステーション Vita版は6170円[税抜](6663円[税込])、初回限定生産版は9980円(10778円[税込])、ダウンロード版は6170円[税抜](6663円[税込])、プレイステーション3版は7120円[税抜](7689円[税込])

家庭用版『ソードアート・オンライン』シリーズの3作目。舞台を“アルヴヘイム・オンライン”へと移したフライトアクションで、キリトのほかアスナやリーファも操作可能になったぞ。完全新作となるオリジナルストーリーのもと、空を飛び回り、冒険を楽しもう。



新章“ALO”編に突入!



⬆➡スピーディーな空中戦は360度の全方位から攻撃可能。地上と空はシームレスに進行!

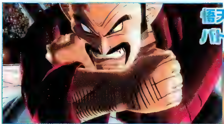
ドラゴンボール ゼノバース

PS4 / PS3 / XB One
バンダイナムコゲームス　2015年2月5日発売予定
価格 各7120円[税抜](各7690円[税込])
ジャンル アクション　CERO 審査予定
ダウンロード版は各7120円[税抜](各7690円[税込])

本作の概要
大ヒットコンテンツ『ドラゴンボール』を題材にしたアクションゲームの最新作。“『ドラゴンボール』新時代”をテーマに、かつてないグラフィックでの激しいバトルと、いままでになかった『ドラゴンボール』の世界を楽しめる。誰も体験したことのない新しい闘いを堪能せよ！

リアル“天下一武道会”の開催が決定!!

『ドラゴンボール』の名場面にプレイヤーが入り込み、おなじみのキャラクターとともに闘う本作。発売後にはオンラインイベント“天下一武道会”が開催され、世界中のプレイヤーと腕試しができるのだ。ポイント制の予選を通過し、トーナメント方式の本選進出を目指そう！



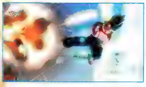
悟天vsトランクスのバトルも実現するぞ!



⬆予選はポイント制、本選はトーナメント方式の“天下一武道会”はアバターの参加も可能。もちろん、あのミスター・サタンも参戦!?



新たに参戦する2キャラクター



⬆ベジット＆スーパーサイヤ人4の悟空が登場。ベジットは悟空とベジータが合体した姿で、その強さは圧倒的！

※画面は開発中のものです。　※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面は2D表示のものです。

EVENT 『妖怪ウォッチ』とマクドナルドがコラボレーションだニャン！

10月29日、東京・港区のマクドナルドお台場デックス店にて、マクドナルド×『妖怪ウォッチ』コラボキャンペーンの発表イベントが実施。『妖怪ウォッチ』一色に装飾された店舗やオリジナルカレンダーなど、キャンペーンの詳細が発表された。また、マクドナルド親善大使のドナルド・マクドナルドや、アニメ『妖怪ウォッチ』の主題歌などで人気を博している3人組ユニット、キング・クリームソーダらが登場し、会場を盛り上げた。イベントには近隣の子どもたちが招待されており、歌に合わせてダンスをしたり、ジバニャンたちと記念撮影するなど、元気いっぱいな様子を見せていた。


大ハシャギの子どもたちにドナルドもご機嫌！

"マクドナルド×妖怪ウォッチ" 特別装飾店舗 概要

実施店舗：マクドナルドお台場デックス店
期間：開催中～11月11日(火)24:00
販売内容：平日は先着100セット、土日祝は500セット限定で、ハンバーガー・バリューセット2個、プチパンケーキ1個がセットになった"お台場デックス店限定！ファミリーパック"（1000円[税込]）を販売。購入者に"モグモグバーガー"をイメージした特別なボックスと紙袋で提供。

みんなでいっしょに「ゲラゲラポー！」





↑『妖怪ウォッチ』に登場するお店"モグモグバーガー"をイメージした装飾に。

マクドナルドオリジナルの『妖怪ウォッチ』カレンダー登場！

11月7日から、全国のマクドナルド店舗（一部店舗除く）にて、"マクドナルド オリジナル妖怪ウォッチカレンダー2015"がマクドナルドメニューとセットで数量限定販売される。人気妖怪たちの描き下ろしイラストが満載なほか、スペシャルDVDとスケジュールシールも付属。



TOPIC 『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』Web番組でサプライズ発表が続々！

スクウェア・エニックスは、10月28日にWeb番組"ドラゴンクエストヒーローズTV　特報版"を放送。プレイステーション4、プレイステーション3用ソフト『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』の発売日やキャストなどの新情報を公開した。番組には、MCを務めるお笑いコンビ・麒麟の川島明（かわしまあきら）、本作でプロデューサーを務める青海亮太（おおみりょうた）氏（スクウェア・エニックス）、同じくプロデューサーの小笠原賢一（おがさわらけんいち）氏（コーエーテクモゲームス）が出演。スペシャルゲストとして『ドラゴンクエスト』シリーズの生みの親である堀井雄二（ほりいゆうじ）氏、タレントの中川翔子（なかがわしょうこ）も登場した。番組では新発表のほか、開発陣への質問コーナーなどが設けられ、盛り上がりを見せた。

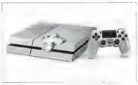
発売日は2015年2月26日に決定！

本作の発売日が2015年2月26日であることが判明。それにともない、価格も公開された。PS4版が7800円[税抜]（8424円[税込]）、PS3版が6800円[税抜]（7344円[税込]）となる（ダウンロード版も同様）。初回生産特典は、ゲーム内で"ドラゴンクエストⅢ　勇者コスチューム"が入手できるアイテムコード。



"メタルスライム エディション"の発売日も発表

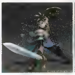
ソフトをダウンロードできるプロダクトコードなどが同梱された、"プレイステーション4 ドラゴンクエスト メタルスライム エディション"の発売日は、12月11日に決定。堀井氏の提案により、なんと番組中に予定をくり上げて予約がスタート。用意された300台がわずか10分足らずで完売した。




衝撃の新情報がつぎつぎと明らかに！

作品を彩る豪華キャスト情報が解禁!!

ふたりの主人公、アクトとメーアのほか、メインキャラクターおよびシリーズキャラクターのキャストが発表された。番組に出演した中川翔子も声優として参加する。





キャスト一覧（敬称略）
アクト：松坂桃李
メーア：桐谷美玲
ディルク：銀河万丈
ジュリエッタ：小松未可子
ホミロン：釘宮理恵
アリーナ：中川翔子
クリフト：緑川光
マーニャ：沢城みゆき
テリー：神谷浩史

EVENT
舞台『ダンガンロンパ』が上演！ キャスト陣も仕上がりに太鼓判

スパイク・チュンソフトの『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』を原作にした舞台作品『ダンガンロンパ THE STAGE ～希望の学園と絶望の高校生～』が、10月29日～11月3日まで、東京・日本青年館で上演。本郷奏多や神田沙也加などが出演した。10月28日には公開稽古が行われ、多くの関係者や報道陣が集結。囲み取材では、本作の演出も務めるお笑いコンビ・NON STYLEの石田明が「ゲームやアニメになかった世界観を加えて、さらにおもしろくなっていると思います」と仕上がりに太鼓判。苗木誠を演じた本郷も、「キャスト一同、原作を勉強しながら、みんなでひとつの作品を一生懸命大切に作り上げてきました」と、公演に自信をうかがわせていた。





➡苗木誠の「それは違うよ！」といった決めポーズ＆決めゼリフはもちろん、舞園さやかの「エスパーですから」など、数々な名シーンを再現。モノクマはぬいぐるみと映像で登場した。

演技や世界観はもちろん ビジュアルも完全再現！

TOPIC
任天堂の"QOL事業"第1弾のテーマは "睡眠と疲労の見える化"

任天堂は、10月30日に経営方針説明会を開催。その中で、同社代表取締役 社長の岩田聡氏は、1月の経営方針説明会で明らかにした健康がテーマの新事業領域への取り組み、"QOL(クオリティー・オブ・ライフ)事業"第1弾のテーマが"睡眠と疲労の見える化"であることを発表。この事業は、同社が今後10年で挑戦する新規事業領域のひとつ。娯楽を"人々のQOLを楽しく向上させるもの"と再定義し、新たな試みを展開していく方針だ。その最初のステップが"健康"。"睡眠と疲労の見える化"は、アメリカに本社を置くResMedとの業務提携で実現するもの。非接触センサーデバイス搭載のQOLセンサーで睡眠状態を自動計測し、そのデータを分析・評価することで睡眠や疲労の"見える化"を図る。つぎに、利用者個々のデータからQOL改善のための個別サービス、つまり"行動のおすすめ"を提供。その結果が、徐々に毎日の計測に傾向として現れ、QOL向上につながる。このサイクルを実現するのが、同社の提案する"QOL向上プラットフォーム"だ。なお、具体的な提供時期などの詳細は未定。

※経営方針説明会／第2四半期決算説明会 岩田聡氏による社長説明URL
http://www.nintendo.co.jp/ir/library/events/141030/

TOPIC
『龍が如く0 誓いの場所』 発売日が2015年3月12日に決定！

10月27日、セガは、ニコニコ生放送番組"セガなま ～セガゲームクリエイター名越稔洋の生でカンパイ～"内で、プレイステーション4、プレイステーション3用ソフト『龍が如く0 誓いの場所』の発売日が、2015年3月12日に決定したことを発表した。また、『龍が如く』シリーズおなじみの予約特典として、"龍が如く 特製コラボ冊子(仮称)"の存在も明らかに。

龍が如く ZERO™ 誓いの場所

⬆シリーズのナンバリング1作目の時代をさらにさかのぼった"エピソードゼロ"。男たちの熱きドラマが描かれる。

EVENT
『アサシン クリード ユニティ』 全国6都市で店頭体験会が開催決定

ユービーアイソフトより11月20日に発売予定の『アサシン クリード ユニティ』の店頭体験会が、全国6都市で開催されることが決定。参加者には本作のオリジナルグッズがプレゼントされるほか、体験会当日に本作を予約すると、特製Tシャツがもらえる。

店頭体験会スケジュール
- 11月8日(土)ヨドバシカメラ マルチメディア札幌(北海道)
- 11月8日(土)ヨドバシカメラ マルチメディア博多(福岡)
- 11月9日(日)ソフマップ 名古屋駅ナカ店(愛知)
- 11月13日(木) シータショップ 溝の口店(神奈川)
- 11月13日(木) Games マーヤ 葛西店(東京)
- 11月15日(土)ソフマップ なんば店 ザウルス1(大阪)
- 11月16日(日)上新電機 ディスクピア日本橋店(大阪)

EVENT
『GOD EATER 2 RAGE BURST』×プレコミュ "PS4版最速体験＆超合同開発サミット"が開催

バンダイナムコゲームスより、2015年2月19日に発売予定の『GOD EATER 2 RAGE BURST(ゴッドイーター2 レイジバースト)』の"PS4版最速体験＆超合同開発サミット"が、10月25日～26日に都内で開催された。会場には出張開発室が設置され、参加者の意見をその場でゲームに反映する試みも。プロデューサーを務めるバンダイナムコゲームスの富澤祐介氏を始めとした開発陣が出席し、参加者を交えた45分間のサミットで、活発な意見交換を行っていた。





超合同開発サミットで プレイヤーの意見を即反映！

THIS WEEK……→ そのほかの気になるニュース

■10月28日 『The Tomorrow Children』、クローズドαテスト実施期間が変更
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアは、プレイステーション4用ダウンロードソフト『The Tomorrow Children(トゥモロー チルドレン)』のクローズドαテストの実施期間を、当初の予定期間から、11月10日～11月24日へ変更することを発表。変更理由は「参加者の皆様により快適にご体験いただくため」(リリースより)。

■10月30日 『バイオハザード HDリマスター』店頭体験会の開催が決定
カプコンより発売予定の『バイオハザード HDリマスター』の店頭体験会が、11月8日の午後1時～5時に開催決定。場所は、東京のビックカメラ新宿西口店と、大阪の上新電機ディスクピア日本橋店の2ヵ所だ。体験会に参加すると、先着で特製ボールペンとメモ帳がもらえ、体験会開催中に本作を予約すると、先着でB2ポスターがプレゼントされる。

WEEKLY FAMITSU

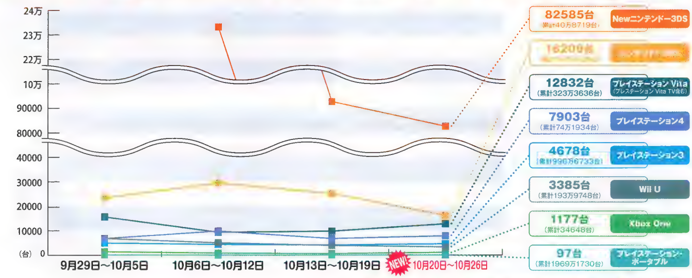
MARKETING REPORT

マーケティングリポート

ゲームハード、パッケージソフトの週間販売データや業界関係者の意見を中心に、マーケティングの観点から毎週のゲーム業界を分析するコーナー。

◆集計期間◆ 10月20日～10月26日

3週連続1位の『モンスターハンター4G』が累計200万本を突破



『モンスターハンター4G』が3週連続で1位を獲得。累計販売本数も200万本を突破しており、ニンテンドー3DS全体のランキングでも歴代7位に踊り出た。『モンスターハンター4』の累計販売本数353万6910本にどこまで迫るか……年末商戦の販売動向が大きなポイントになりそうだ。2位はプレイステーション3用『実況パワフルプロ野球2014』がランクイン。PS Vita版を合わせると11万9321本で、PSP版も含めて3機種で発売された前作の初動合計14万4481本と比較すると、若干数字を落としている。3位はプレイステーション3用『サイコブレイク』。プレイステーション4版とXbox One版を合わせた3機種の合計は約12万本となり、オリジナルタイトルとしては上々のスタート。5位には『テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア』が入った。スマートフォンから家庭用ゲーム機へ展開するという新しい流れのタイトルとして、堅調な出足だ。

ハードは、『モンスターハンター4G』などのミリオンセラータイトルに牽引されたNewニンテンドー3DSが相変わらず絶好調だ。

週間ソフト推定販売本数TOP10

順位	前回の順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	価格[税抜/税込]	推定販売本数(推定累計販売本数)
1	1	3DS	モンスターハンター4G	カプコン	10月11日	5800円/6264円	14万8020本(202万6454本)
2	NEW	PS3	実況パワフルプロ野球2014	KONAMI	10月23日	6980円/7538円	76924本
3	NEW	PS3	サイコブレイク	ベセスダ・ソフトワークス	10月23日	5800円/6264円	66033本
4	NEW	PS4	サイコブレイク	ベセスダ・ソフトワークス	10月23日	7300円/7884円	54341本
5	NEW	3DS	テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア	バンダイナムコゲームス	10月23日	5210円/5627円	53903本
6	NEW	Vita	実況パワフルプロ野球2014	KONAMI	10月23日	6980円/7538円	42397本
7	2	3DS	大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	任天堂	9月13日	5200円/5616円	38983本(172万111本)
8	3	3DS	妖怪ウォッチ2 元祖/本家	レベルファイブ	7月10日	各4600円/各4968円	34675本(277万2680本)
9	NEW	Vita	スーパーヒーロージェネレーション	バンダイナムコゲームス	10月23日	6640円/7171円	14651本
10	NEW	PS3	スーパーヒーロージェネレーション	バンダイナムコゲームス	10月23日	7600円/8208円	11847本

識者の視点 スマホから家庭用ゲーム機に……は、今後のトレンドになりそう

今週は、初登場タイトルとしては、プレイステーション3用『実況パワフルプロ野球2014』が2位にランクインしています。ただし、PS Vita版と合わせた累計販売本数は12万本弱と、昨年に比べると若干売れ行きが鈍い印象です。プレイステーション3の稼動が落ちているので、ハードの世代交代で、少し割を食った形でしょうか。老舗野球ゲームとして固定ユーザーは多いので、今後の巻き返しに注目したいところです。

期待の『サイコブレイク』は、オリジナルタイトルとしてはまずまずの出足と言えるでしょう。タイトル自体の期待値が高いので、もうひと伸びを期待したいところではあります。『バイオハザード』の三上真司さんの最新作ということで、業界内の注目度は抜群なのですが、一般のゲームユーザーとの認知度に少し差があるのかなと思っています。ゲームのおもしろさが伝わるまでに、少し時間がかかるのではないでしょうか。また、同作は、新世代機で売れて欲しい新規タイトルでもあります。チャレンジングなタイトルなのは間違いないところなので、新世代機の普及に合わせて、口コミ効果で徐々にユーザー層が広がっていくのではないかと、大いに期待しています。

注目したいのは、『テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア』です。同作は、先週発売された『ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー』と同様に、スマートフォンから家庭用ゲーム機に展開するという流れの中でリリースされたタイトルですが、スマートフォンでの成功があるので、ある程度の需要が見込めて、しかもコスト的にも過剰な負担がかからない。そういった意味では、メーカーにとって数字が見込めるタイトルと言えます。スマートフォンから家庭用ゲーム機へ、という流れは、今後のトレンドになりそうです。



前田栄二氏

※注釈のないデータはすべてファミ通調べです。

ゲームユーザーの意見箱 from ファミ通.com

10月20日～10月24日の ゲーム業界について

（集計期間：10月25日～10月30日）

今週の注目ニュース ベスト BEST 5

1位 『ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城』主人公にボイスが付くことが判明！

スクウェア・エニックスは、2015年2月26日発売予定のプレイステーション4、プレイステーション3用ソフト『ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城』のダブル主人公"アクト"と"メーア"を演じるキャストが、松坂桃李と桐谷美玲であることを発表した。

2位 『エスカ&ロジーのアトリエ Plus』がPS Vitaで2015年1月22日に発売決定

コーエーテクモゲームスは、プレイステーション Vita用ソフト『エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の錬金術士～』を、2015年1月22日に発売することを決定した。本作は、発売中のプレイステーション3版にさまざまな新要素を追加した内容となっている。

3位 『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U』新ファイター"ミュウツー"の制作が決定！

任天堂は、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U』について、新ファイター"ミュウツー"の制作を開始したことを発表。ミュウツーは、ニンテンドー3DS版、Wii U版両方を購入した人向けの無料ダウンロード特典として配信される。完成は2015年春ごろの予定。

4位 『Minecraft: PlayStation Vita Edition』が10月29日より配信スタート

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジアは、プレイステーション Vita用ダウンロードソフト『Minecraft: PlayStation Vita Edition』を配信開始した。本作は、プレイステーション3版とのクロスバイおよびクロスセーブに対応している。

5位 『アサシン クリード ユニティ』楽しみかたを解説した最新トレーラーが公開

ユービーアイソフトは、11月20日発売予定のプレイステーション4、Xbox One、PC用ソフト『アサシン クリード ユニティ』の最新トレーラーを公開。本映像は、システムや遊びかたが刷新された本作を、どのようにすればより楽しむことができるかを指南する内容だ。

今週の注目ハードベスト3

1位	プレイステーション4	168ポイント
2位	プレイステーション Vita	155ポイント
3位	ニンテンドー3DS	127ポイント

※ポイントは、ファミ通.comの読者投票をもとに算出したものです。

ニュースベスト5へのおもなご意見

『ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城』主人公にボイスが付くことが判明！

●予想外のキャスティングでした。ほかの歴代キャラクターの声も早く知りたいです。（23歳男性 アルバイト）
●ついに『ドラゴンクエスト』にも、本格的に声が入るのですね。時代の流れを感じます。（40歳男性 会社員）
●詳細が決まっていくにつれ、期待はみるみる高まっていきます。（31歳男性 会社員）
●賛否両論ありそうなキャスティングですが、個人的にはすごくいいと思います。フレッシュな演技に期待です。（20歳男性 学生）
●『ドラゴンクエストソード』でもボイスがありましたが、今回、再び声が付いてくれてうれしく思います。（24歳男性 自営業）

『エスカ&ロジーのアトリエ Plus』がPS Vitaで2015年1月22日に発売決定

●『アーシャのアトリエ』のPS Vita版をプレイしていたので、『エスカ&ロジーのアトリエ』もPS Vitaでやってみたいと思います。（20歳男性 アルバイト）
●アニメがおもしろく、ゲームもやってみたいと考えていたところでした。非常にタイムリーでラッキーです！（27歳男性 無職）
●PS Vitaで出るといいな、とずっと思っていました。（22歳男性 学生）
●外出先でも、あの独特で柔らかい絵のような世界を堪能できるとあって、いまから発売が待ち遠しいです。（18歳女性 学生）

『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U』新ファイター"ミュウツー"の制作が決定！

●ミュウツーが使えるのは、古参のプレイヤーにとっても新規の人にとっても、うれしいニュースだと思います。（40歳男性 公務員）
●『ポケモン』を初代から遊んでいるため、思い入れが深いキャラです。（27歳男性 会社員）
●ニンテンドーゲームキューブ版でよく使っていたので、またミュウツーを操作できるのは喜ばしいです。（24歳男性 公務員）

『Minecraft: PlayStation Vita Edition』が10月29日より配信スタート

●本作は、気軽にすぐ遊べるPS Vitaとの相性がよさそうですね。（27歳女性 主婦）
●発売されないかもしれないと思っていたので、ホッとしています。（36歳男性 飲食業）
●Xbox 360でプレイしていますが、PS Vita版は別の楽しさがありそうです。（19歳男性 学生）

『アサシン クリード ユニティ』楽しみかたを解説した最新トレーラーが公開

●本シリーズは未プレイですが、映像を見たら興味が湧きました。（28歳男性 農業）
●前作より数段進化した動きのなめらかさに、期待は膨らみます。（19歳男性 学生）

QUESTION 今週のクエスチョン 異なるタイトルのキャラクターが共演する、好きなゲームを教えてください。

人気タイトルのキャラが一挙登場する『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U』にて、新たな参戦キャラが発表され盛り上がりを見せています。そこで今回は、異なるタイトルのキャラが共演するゲームの中で、お気に入りの作品を、理由も併せて聞いてみました。

1位	『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズ	41人
2位	『テイルズ オブ ザ ワールド』シリーズ	29人
3位	『CAPCOM VS. SNK』シリーズ	18人
4位	『キングダム ハーツ』シリーズ	15人
5位	『スーパーロボット大戦』シリーズ	10人

最新作に人気キャラクター"ミュウツー"の登場が決定するなど、つねに話題にこと欠かない『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズがさすがの人気を見せつけた。最新作が発売されたばかりの『テイルズ オブ ザ ワールド』シリーズも、多くの票を集める結果に。

『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズと答えた人の意見

●友だちとワイワイ盛り上がれる最高のゲームだと思います。Wii U版もぜひ購入したいです。（23歳男性 教員）
●異なるタイトルやメーカーのキャラが混ざっているのに、違和感なく楽しめるのはすごいと思います。（38歳男性 無職）
●初代からずっとプレイしています。（28歳男性 会社員）

『テイルズ オブ ザ ワールド』シリーズと答えた人の意見

●ただのお祭りゲーではなく、きっちりストーリーもオリジナルキャラも作り込んであるのがすごいと思います。（22歳男性 学生）
●ファンとしては、シリーズキャラが集まるだけでもニヤニヤしてしまいます。（18歳女性 学生）
●異なる世界のキャラどうしの掛け合いがおもしろいです。（27歳女性 OL）

そのほかの意見

●『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』。デフォルメされたキャラがとてもかわいかったです。（28歳女性 主婦）
●『ディシディア ファイナルファンタジー』。『FF』キャラが一堂に会するということで、発売当時、夢中になって遊びました。（25歳男性 無職）
●『無双OROCHI』シリーズ。『真・三國無双』、『戦国無双』シリーズのみならず、さまざまなゲームのキャラの共演が叶ったのが、うれしくてたまりませんでした。（24歳男性 自営業）

ご意見はコチラから ファミ通.com http://www.famitsu.com/ ※毎週土曜日～翌週水曜日まで受付中

おはがきでもOK！ 名前、住所、年齢、性別、職業とご意見を書いて下のあて先に送ってね。〒102-8431 エンターブレイン 週刊ファミ通編集部"意見箱"係

CHAPTER 07



絶対絶望小高

絶対希望の舞台！ ダンガンロンパ！



小高和剛
Kazutaka Kodaka
スパイク・チュンソフト所属。『ダンガンロンパ』シリーズの生みの親で、全作品を手掛けるシナリオライター。
Twitter
https://twitter.com/kazkodaka

イラスト：小松崎 類

10月29日から11月3日にかけて、『ダンガンロンパ THE STAGE ～希望の学園と絶望の高校生～』が日本青年館にて上演された。このコラムが掲載されるころにはもう終わった話だろうが、これを書いているいまは、まさにその公演期間の真っ最中なのである。なので、その熱に浮かされたままの状態で、僕の舞台への想いを書き殴っていきたいと思う。

そもそも、今回の舞台は「ただ原作を貸しました」という以上に、自分にとってとても思い入れの深いものになった。その理由として真っ先に思いつくのは、今回の舞台のプロデューサーである堀江慶が、僕の大学の同期だったという点だろう。

僕らは日本大学芸術学部映画学科監督コースで4年間学んだ後、それぞれ別の道に進んでいた。彼は映画や映像の世界へと進み、すぐに大活躍。一方の僕は、冴えない潜伏期間を経てゲームの世界へ。そんな風に道を違えた僕らが、まさかいっしょに仕事をすることになるとは夢にも思っていなかった。だから、最初に彼から「『ダンガンロンパ』を舞台化したい」と聞いたときはとても驚いた。けど、べつに同期のよしみで彼の提案を飲んだわけではない。むしろ、最初は「身内なんでしょ？」と思われるのが嫌で、少し引いていたくらいだ。しかし、彼の「ゲーム原作ファンに向けた舞台というよりも、もっと大きい舞台にしてゲームを知らない人にも楽しんでもらいたい！」というひと言が、僕の気持ちを動かした。原作人気に乗っかるわけではなく、もっとすごい舞台にしようという彼の野心。それが見えたときに、僕は彼と組みたいと思うようになった。実際、彼は言葉だけではなかった。本気でそう思っていたのだ。そうでなければ、まさかNON STYLEの石田明さんを演出に起用したりしないはずである。ゲームファンに受け入れられるように、"ゲームの舞台化に定評のある……"などの前置きが使える演出家を起用したほうがいいに決まっているからだ。

さらに、会場選びにしても彼の本気は見てとれた。「日本青年館でやる」と最初に聞いたときは、「おいおい、埋まるのかよ……」と心配になったものだが、彼はその挑戦をし、結果的には前売りだけでほぼ完売になったのだから大したものだ。

そして、キャスト選びに関しても、本当にステキな役者さんたちを揃えてくれた。あまりにみんながステキすぎるので、僕もクリエイターとして燃えてしまった。今回、僕はあくまでシナリオ監修ということで、シナリオを読んで意見を言うだけにしようと思っていたのだが、なんだかんだで直接シナリオをいじらせてもらっている。これも、プロデューサー兼シナリオが僕の同級生だからこそのわがままである。演出の石田さんと深夜から朝までじっくりと話し合い、ガッツリと手を入れることができた。もちろん、ベースのシナリオありきだし、作業時間も多くは取れなかったが、それでも満足いくシナリオになったと思っている。とは言え、僕がシナリオをいじったからいい舞台になったなんて言うつもりは毛頭ない。舞台に関しては、シナリオはただの設計図にすぎない。そこから作り上げていった人たちがすごいのである。

その筆頭が、この舞台を演出してくれた石田明さんである。彼が舞台演出もやっているのは知っていたが、演出が本業というわけでもないし、大きな舞台は初めてということもあり、正直、最初は「大丈夫かな？」という心配もあった。しかし、それはまったくの間違いだった。彼は本当にすごい演出家だった。その才能をすぐに見抜けなかった自分を恥じるくらいに。細部にまで目を配れる視野の広さ、的を射た的確な指示、独創的なアイデア、そして全員から信頼されて愛されるキャラクター。やはりきびしいお笑いの世界でトップを取っただけのことはある……なんて言葉だけでは片づけられないレベルの才能だと思った。あまり使いたくない言葉だが、"天才"という言葉を使ってしまいたくなる。僕自身も、彼が演出する稽古風景を見ているだけでものすごく勉強になったほどだ。

そんな彼のもとで1ヵ月以上にわたる長い稽古を積んだキャストたちは、本当に想像以上の舞台を披露してくれた。以前から『ダンガン』ファンを公言してくれていた神田沙也加さんは、観る者を圧倒する江ノ島盾子っぷりだったし、本郷奏多くんは苗木誠の成長をしっかりと演じ切ってくれた。それ以外のキャストも、みんなちゃんと原作を理解し、それを舞台上で表現してくれていた。しかも、どのキャラクターもただ2次元を3次元で再現しただけでなく、再現したうえで新しいキャラにしていたのだから驚きだ（本物の葉隠康比呂である松風雅也さんはやっぱり本物だった）。さらに、モノクマダンサーズと呼ばれる16人の女性ダンサーたちも圧巻だった。彼女たちの中にはダンス経験がなかった者もいると聞く。そこからあそこまでのクオリティーに持っていくのは、並大抵の努力ではなかったはず。どのシーンでも全力でダンスをする彼女たちは、いつも舞台袖で息を切らしていた。彼女たちのがんばりなしに、この『ダンガンロンパ』の舞台は成功しなかったと断言できる。

僕は、舞台初日こそ緊張しながら観ていたが、回を重ねるごとに緊張や心配はなくなり、頼もしさすら感じるようになっていった。僕は客席からこっそりと周囲の様子をうかがうのが楽しくてしかたなかった。あるシーンでは笑い、あるシーンでは泣き、あるシーンでは前のめりになる観客たち……。ライブだからこそのお客さんの反応は、ゲームを生業にしているとなかなか味わえるものでもない。

そして、最後のカーテンコール。舞台上に全キャストが勢揃いし、客席から溢れんばかりの拍手が起こるのを見て、僕はいろいろなことを思い出していた。

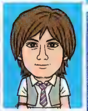
最初に僕が『ダンガンロンパ』のネタを思いついたのが2010年ごろ。いまから5年前だ。そのころは、まさか自分がこんな光景を見ることになるとは思ってもいなかった……いや、どうだろう。思っていないだけで、何かを感じてはいたのかもしれない。僕はいままで、仕事でいろいろなアイデアを考えてきたが、『ダンガンロンパ』のネタを思いついた瞬間のことだけは、いまも鮮明に覚えているのだ。あれは本当に頭に電流が走ったような衝撃だった。あんな経験はいままで一度きり、あの瞬間しかない。もしかしたら、あのときの衝撃は、いまのこの状況を示唆していたのかもしれない……と、最近はそんな風に思ってしまう。

それと、これは本郷くんと話していて思い出したことなのだが、主人公の"苗木誠"という名前には、当時の"何者でもなかった僕"の、『ダンガンロンパ』という作品に向けた想いもいっしょに込められている。「いまは苗木だけど、大きな木に育ちますように！」という想い。キャラクターに自分の願いを託すなんて行為は、後にも先にもこの1回だけだけど……本当に立派な木に育ってくれたものだと思う。そういう意味で、『ダンガンロンパ』は僕にとっての"希望"でもあったのだろう。

FAMITSU COLUMN

志倉千代丸の公私混同丸

コンドウマル　コウシ



PROFILE 志倉千代丸

MAGES.代表取締役社長、科学アドベンチャーシリーズの企画・原作を務めるほか、作詞・作曲活動やTwitter上での連載小説執筆など、マルチに活躍する。
Twitterアカウント:

イラスト／荒井清和

Vol.14

敵はランダムに出現？ それってホントにランダム!?

ゲームの解説文や攻略本、攻略サイトなどで大昔から使われまくっている**“ランダム”**という言葉。ファミ通読者の皆さんならきっと何度も目にしていますよね？ じつは僕、この言葉にずっと疑問を感じながら生きているんですよ。まぁ、詳しい話はさておき、まずは言葉の定義を共有しておきましょう。“ランダム”というのは、**“デタラメ”**という意味で、規則性がない状態のことを言いますよね。コンピューターのプログラム的に言うと、**“不規則な数値を生み出すこと”**であって、この数値のことを**“乱数”**と呼びます。読んで字の如く“乱れた数”ですね。ゲーム的に言えば、サイコロが毎回異なった数字を表示してくれるからこそ、ドラマに展開が生まれます。RPGで敵とのエンカウントにドキドキするのも、この乱数のおかげ。こうして乱数が生み出した“偶然”が重なり、いつしかそれが“運命”と呼ばれるころ、冒険はいよいよ感動のフィナーレへ！ たとえ物語が一本道だったとしても、ランダム(奇跡)の要素が含まれているからこそ、感動がより高まっていくんですね！ いやぁ～、ゲーム業界にとって乱数はとっても大事。でも、逆に「ランダムじゃ困るよ！」というゲームもあります。たとえばスクロール型の2Dシューティングゲームだと、**“パターンを覚えて再現する美学”**もあります。これはアクション系のジャンルにも多いですね。最近は、これらのゲームを“パターンゲー”とか“覚えゲー”と呼んだりします。そんな感じで、**“ゲームをランダムに展開させるには、プログラムの中で乱数を作り出す必要があり、それを使うことでキャラクターの振る舞いを毎回不規則に変化させられる”**。ここまではご理解いただけましたか？ ゲームと乱数というのは、切っても切れない関係なんですね～。

さてさて、ではこのへんで今回のタイトルテーマへとコマを進めましょう。ここまでは、「ランダムは重要だ！」と主張してきましたが、**いったん忘れてください**(笑)。ここから先は“ランダムの根本”についてのお話をしましょう。これは僕の思考が長年迷宮入りしているテーマなんですが、簡単に言うと**「この世界にランダムはあるのか？」**ということです。まず、「コンピューターの計算で真の乱数**“真性乱数”**を作り出すことができるのか？」という問題。じつはこれ、どんなにがんばっても無理なんです。だってコンピューターが計算して生み出す数値ですよ？ そんなの限界があると思いません？ まったく同じ環境、同じアルゴリズム(手順)さえ準備すれば、未来に出力される乱数を予測することは十分に可能。つまり、それは真性乱数とは言えないのです。このようにコンピューターから作り出される乱数のことを**“疑似乱数”**と呼び、これは一見デタラメに見えるけど、厳密に言えばいつか必ずパターンが見つかってしまうものです。つまり、世界中で発売されている歴史上のすべてのゲームは疑似乱数で成立しているので、そもそも僕が求めている真性乱数とは違います。真性乱数はどんな設備をもってしても予測ができないうえ、二度と再現することができないもの。じゃあ、コンピューターではなく、シンプルにサイコロならどうでしょう？ サイコロは真性乱数を生成する道具となり得るのでしょうか？ じつはこれもダメなんです。ネットで検索すると僕とは違うスタンスの解がヒットするかも知れませんが、僕の持論では**NG**なのです。もしも真空状態で、サイコロが落とされる角度や高さを固定し、さらにサイコロと受け皿の形状的・素材的な個体差がゼロだったと仮定すると、サイコロは毎回必ず同じ目を出すでしょう。つまり、サイコロ自体にランダム性があるわけではなくて、あくまでも投げかたや素材、気流の問題なのです。頼りにしていたサイコロすらランダムじゃないとなると、先ほど書いた「この世界にランダムはあるか？」という問題、ちょっと怪しくなってきませんか？ うーん、この世界では予測不能な、真の乱数を手に入れることはできないのか？ それがですねぇ……なんと！ **手に入れる方法があるんです！** その可能性にイチバン近いのが、量子物理学の分野で発見された**“光子”**なんです。発射台から放たれた光子の粒が、ゲートの壁にぶつかって反転すれば“0”、ゲートの壁を通過すれば“1”というように、0か1のどちらかの数値が、まるで神によって選択されたかの如く出力されます。この選択が、どんなスーパーコンピューターや科学をもってしてもまったく予測できないというのですから、これは現時点での人類にとっては、真性乱数と呼んでもいいでしょう。もちろん、科学は日々進歩していますので、光子の振る舞いや、その本質についての答えを人類が見つけてしまったらアウト。乱数問題は、また振り出しに戻されます。だったら、**科学はもう進歩しないほうがいいかも……**。ゲームの中で起こる奇跡。でも、本当の意味での“奇跡”にランダムは欠かせません。それが真のランダムであるからこそ、奇跡にも説得力が生まれ、本当の感動に変わるのではないでしょうか。**おぉ、神よ！** 僕のような、こんな屁理屈野郎にも愛の手を!! そして、できるならば、差し伸べてくれるその神の手の平に、“0”か“1”のどちらかを書いておいていただけると、ランダムマニアな人間としては、**とても助かります(○´・д・)ﾉ**

次号(11月13日発売)でも本コラムは、ランダムではなくシステマティックにお届け！

FAMITSU COLUMN

次長課長・井上聡のうわごとですので、ご勘弁



当コラムは自他ともに認める芸能界イチのゲームバカ、次長課長・井上聡が、血ヘドを吐かん勢いで遊び倒す"ゲームな日常"を切り取った戯言日記です。

歳には勝てませんよ、にいさん

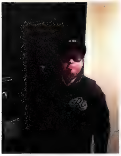
どうもごきげんよう。

さて、『モンスターハンター4G』が発売されてから少し経ち、基本的にはソロプレイ中心で遊んでいますが、先日ようやく、**村のクエストがすべて終わりました**。まだの方もいると思うので詳しい内容は書きませんが、とにかく騒がしいクエストでした。なぜか操虫棍で挑戦してしまったのですが、めちゃくちゃ暴れるアイツの赤エキスが高低差のおかげで吸いにくく、そこだけかなり苦戦しましたが、一応「わーわー言いながらも初見でクリアーはできた」とだけは言っておきます。



※撮影：井上聡

村は無事に終了しましたが、これからが本番です。集会所で遊ぶ前に、とりあえず闘技大会の勲章を取りたかったので、後輩のコンマニセンチ堀内を呼び出してやることにしました。堀内とは発売以来初めていっしょにプレイするので、「いまどこまで進んでいるのか?」という中間報告会の意味もあります。


※撮影：井上聡

闘技大会の勲章はすべてAランク以上のタイムが出せればもらえるそうで、Sではないのでハードルはかなり低いです。とりあえず上から順番にやってみましたが、とくに問題なく1、2回ほどですべてAランクになりました。結果、無事に勲章ゲット。

ここで堀内が、

堀　これ、よくできていますね。全部、Sランクまでもうちょいですよ！ あと何回か試行錯誤して挑戦すれば、Sランクにできそうですね！

井　確かにそうだな。でも、たとえ新作で初見とはいえ、これだけモンハンをやっている俺たちがAランクなのはどうかと思うぞ。**あまり成長してないんじゃないか?** と思えてくるなあ。

堀　…………。

井　**歳のせい**かな?

堀　……でしょうね。僕もさっきから、やたらと眠くなっています。めちゃくちゃおもろいのに、身体が気分についてきていません。べつに徹夜して遊んでいるわけでもないのに、**眠くなるのは歳のせい**だと思います。『モンハンポータブル 2nd G』のころは、こんなことなかったですし。

井　寄る年波には勝てぬ……か。『4G』でこんな状態なら、**『7G』、『8G』のころにはたぶん、箱を開けた時点で寝てる**んだろうなあ〜wwwww

堀　いや、それはないでしょう。

井　……オラ!!

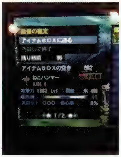
堀　あ、じゃあ僕は、ソフトを買うときのレジの会計で寝てますねwwww

井　それは、まわりに迷惑をかけるからダメだよ。

堀　……ウッス。

闘技場からまったくおもしろくもなんともない話に展開していったので、気分転換につぎはギルドクエストをすることにしましたが、


※撮影：井上聡


※撮影：井上聡

このほかにもなんか使えそうなものがチラホラと出ました。これはレア9ですが、レア10はもっといかつい性能なんでしょうね。楽しみだ。



イラスト：荒井清和



伊集院光 接近につき ゲーム警報発令中

野球シーズン閉幕&開幕の巻



草野球芸人リーグ最終日。我がチーム"伊集院ビッグアスホールズ"は、シーズン序盤の不振を巻き返し、この日の最終戦に勝てば8球団中3位のAクラス確保、引き分けもしくは負けで4位という正念場。1対1の同点の膠着状態で迎えた終盤、2アウト1、2塁という場面で、僕に打席が回ってきた。今シーズンは、いいところなしの僕だったが、「最後はチームリーダーのこの俺が、試合もシーズン順位も決めてやる！」とばかりに、2ストライクから外角ストレート一点読みで強振！ さて、つぎの瞬間、球場に響いた音はどっち？ "カキーン！"(会心の当たり)か？ "ズバン！"(キャッチャーミットにボールが収まる)か？

結果は"ボスゥン"。キャッチャーミットをバットで引っ叩いて打撃妨害……。シーズン最後の打席が、打撃妨害で出塁……。塁に出たからいいけど、後のバッターが打って勝ったからいいけど……なんかねぇ。試合後の更衣室で「お疲れさん」とか「3位でよかった」とか「打撃妨害がなかったら場外ホームランだったに違いない」とか言いつつ、いちばん盛り上がったのは「さあ、ここからは芸人『パワプロ』リーグの開催だ！」のひと言。実際の草野球がひと段落ついたところで、久しぶりの、じつに久しぶりの『パワプロ』リーグ。メンバーは、いまのところ僕を含めて5人。この試合を決める一打を放ったピン芸人の河野かずおちゃん。目立ちたがり屋だらけのはずの芸人チームで、堅実な守備と四球、ランナーを進める内野ゴロ打ちを続けた若手のはずがいぶし銀のピン芸人、龍勝君。全試合マスクをかぶり、イニング開始の「しまっていこうぜ」の後に必ずギャグを言って、これまた必ず滑り続けた"ムード×"のガリベンズの矢野君。グラウンド確保からスコアブックまで、いつも雑事を引き受けてくれるライターの渡辺君。打撃妨害で出塁をどう表記していいかわからなかったらしく、"キャッチャーミットに当たったおかげで一塁へ"って文章で書いてやんの。"おかげで"ってなんだよ。

で、問題は例のヤツ。皆さんが、いまさっきズラズラッと並べた芸名に、まったく見覚えがないことからもわかるように、売れてないヤツばっか。ガリベンズの矢野君は、ごくたまにくりぃむしちゅーの上田君のモノマネで3時間特番に2分出るくらい。龍勝君は近所コンビニのレジで見かけるくらい。無口な"田村さん"として。河野かずおちゃんは、ご飯代を削ってもゲームを買うコアゲーマー。PS4購入直後、仕事先まで山伏並に歩いて来るタイプの見上げた男なのでいいけど、みんな雁首揃えてお金がない。ソフトどころかハードもない。僕は幸いPS3を3台持っている。けれど1台は、オテンキのノリ君という、これまた後輩芸人に貸している。彼はラジオのレギュラー番組なんかも持っているし、そろそろゲーム機も自分で買えるランク。僕のPS3を返してもらえばいいのだが、その話をすれば、どうしようもない小ボケを挟んだ、要は"かえさない"の5文字で済む話を2時間聞かされるし……。

久しぶりに、僕の大好きな『パワプロ』の話を何回か書くつもりだが、ここからとは……。

今週のお題

実況パワフルプロ野球2014



プレイステーション Vita、
プレイステーション3
KONAMI
10月23日発売
各6980円[税抜](各7538円[税込]) ※ダウンロード版も同価格。

今週の伊集院

『ファミ通と僕』で、前の芸人『パワプロ』リーグを振り返ってみる。すげえな(宣伝)。

FAMITSU COLUMN

ゲームのムズカシイ話

特別編 Vol.64

このコラムでは、ゲームのハードとソフトに関する業界トレンドをやさしく、ときにムズカシくお話ししていきます。



西川善司
(にしかわぜんじ)

Profile
デジタル機器やグラフィクス技術などの最新動向を探求し続ける、テクニカルジャーナリスト。

KONAMI 小島プロダクション発 FOX ENGINEに迫る

第5回



株式会社コナミデジタルエンタテインメント 小島プロダクション 制作部 テクニカルディレクター 髙部邦夫(たかへくにお)氏

株式会社コナミデジタルエンタテインメント 小島プロダクション 制作部 テクニカルディレクター 酒本海旗男(さかもとあきお)氏

多くの面で、従来の『メタルギア ソリッド』シリーズのグラフィクス表現力を上回る『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』(以下、『ファントムペイン』)だが、とくに目を惹くのがキャラクター(人物)レンダリングの高い完成度ではないだろうか。FOX ENGINE特別編の最終回となる今回は、このあたりの話題を中心に見ていきたい。

ディファードレンダリングとマテリアルID

『ファントムペイン』のCG表現に、FOX ENGINEが備える"物理ベースレンダリング(Physically Based Rendering)"(以下、PBR)が大きく寄与しているということは、本連載のFOX ENGINE特別編において、くり返し述べてきた。

FOX ENGINEでは、このPBRを実装する形態として"ディファードレンダリング(Deferred Rendering)"(以下、DR)[*1]という手法が採用されている。DR法は、プレイステーション3(以下、PS3)やXbox 360時代の後期から積極採用が進んだ手法だ。

DR法の仕組みや特長については欄外を参照してほしいが、いいことずくめに見えるDR法にも課題はある。それは、特殊材質の取り扱いだ。DR法では、拡散反射や鏡面反射といった基本的なパラメーターで構成される一般的な不透明材質(たとえば木材、岩、プラスチック、一般的な金属など)を取り扱うことには何の問題もない。だが、それ以外の特殊材質(後述)を扱う場合には、特別な措置を講じる必要があるのだ。特例措置としてもっともシンプルなのは、特殊材質をレンダリングする場合に限って、フォワードレンダリング法[*1]を用いることである。

酒本 FOX ENGINEでは、"マテリアル(材質)ID"という仕組みを導入することで、特殊材質を表現するときにも、DR法の仕組みの中で実現しています。シェーディングを行う際にマテリアルIDを参照し、特殊材質であれば、その部分に関しては特別なシェーダーを稼動させるのです。マテリアルIDで取り扱う特殊材質にはさまざまなものがありますが、たとえばフレネル反射[*2]をするもの、半透明表現、特殊な金属表現、人肌表現などが該当しますね。

『ファントムペイン』で進化したキャラクターレンダリングの表現力

髙部 『メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ』のときは、人肌表現については、このマテリアルIDの仕組みを使った透明度パラメーターの制御だけで実装していました。『ファントムペイン』では、そこから一段進化した表面下散乱シミュレーションを導入して、本物の人肌表現に近づけました。その効果は、現在も無料配信中のPS4用『P.T.』(『サイレントヒル』シリーズ最新作のティザー・ゲーム)のエンディングに出てくる、俳優ノーマン・リーダスさんの顔レンダリングでもご覧いただけます。

人間の皮膚は半透明材質であり、上から

[*1]ディファードレンダリングとフォーワードレンダリング

DRの対義語として"フォワードレンダリング(Forward Rendering)"(以下、FR)というものがあり、ざっくり言えば、PS2時代まではFR法が主流だった。PS3やXbox 360の時代になって、多様なグラフィクス表現をソフトウェアで実践するプログラマブルシェーダーアーキテクチャー時代を迎えた。その結果、1ピクセル(画素)にかける演算負荷の増加と過多が問題となり、FR法ではムダが多すぎることがわかってきたのだ。

たとえば、いまプレイヤーの目の前に、1000体の敵が整列していたとする。最終的なゲーム画面では1000体の敵はその体の一部が重なり合って描画されることになり、1000体ぶんがまるまる見えることはない。手前のものに後ろのものが遮蔽されるからだ。だが、GPUは1000体ぶんの敵の全身を描画するためにピクセルシェーダーを稼動させている。最終的に画面に描画結果として残らないにも関わらず、である。

そこで、こうしたムダを避けるために、キャラクターや背景といったすべての3Dモデル(ジオメトリ構造)を高負荷なピクセルシェーダーを動かさずに先にレンダリングし、光を当てるライティング処理や材質表現を行うシェーディング処理を後回しにするDR法が台頭したのである。DR法の"Deferred"(遅らせた)というのはこ

薄い脂質層、表皮、真皮と多層構造になっている。入射した光の約6%が最上層の脂質層で反射するが、残り約94%は表皮層に浸透し、散乱をくり返しながら再び表面から出射する。人間の肌の質感は、こうした複雑な光の反射現象と散乱現象の組み合わせで見えているもので、これを演算で表現するというのは、ゲームグラフィクスにおいては長らく敬遠されてきた。この皮膚下に浸透した光がどう出てくるかをシミュレーションすることを"皮下散乱"シミュレーションといい、より一般化させた概念を"表面下散乱"シミュレーションという。これをまともに処理するととんでもなく高負荷となるので、FOX ENGINEでは、ゲーム向けの負荷が低い技法を実装している。それは、イギリス・ロンドン大学のTim Weyrich氏らの研究グループが発表した"反射率拡散プロファイル(Reflectance Diffusion Profile)"(以下、RDP)に従ってレンダリング結果をボカしてしまうという、超シンプルな手法。

RDPとは、簡単に言うと、材質に白色光を照射して、その照射中心点からどのくらい離れたところから何色の光が出てくるかを調べたデータのこと。人間の皮膚のRDPは、照射中心点からは白い光が出てくるが、そこから離れるにつれて黄→橙→赤→茶という具合に赤味を増していく特性がある。

実際の流れはこうだ。まず、皮膚テクスチャーなどを適用して、キャラクターをふつうにライティングする。このままだと旧世代ゲームグラフィクスの皮膚表現となる。『ファントムペイン』では、そのライティング結果に対し、前出の皮膚のRDPに従ってボカしを適用する。ここで行うボカしは、基本的にはフォトレタッチのそれと似ているが、各皮膚上の画素はRDPに従って"白→黄→橙→赤→茶"という特性で拡散させるようにボカされることになる。なお、遠方にいて小さく描かれているキャラクターではボカし幅が小さく、近くにいるアップのキャラクターはボカし幅が大きくなる。これはG-Bufferの深度値(奥行き値)に応じて処理される。

ただ、ボカし処理というのは拡散させることである。ボケが輪郭からはみ出してしまうことはないのだろうか。

酒本　"Light Accumulation Buffer"(以下、LAB)に対してボカし処理が行われますが、その際に、マテリアルIDを見ながら処理を行うので、マテリアルIDが違う箇所にまでボカしが及ぶことはありません。ちなみにLABは、G-Bufferの内容を参照しながら計算したライティング結果を格納してあるバッファーのことです。

RDPは個人差があり、同一人物の顔面上でも頬とおでこでは異なっている。一般的なゲームグラフィクスでは、アーティストのセンスで調整するのが一般的だ。『ファントムペイン』では、このあたりの調整も絶妙で、新女性キャラクターのクワイエットは透き通った質感でセクシーであり、一方の主人公スネークからは中年男性の渋さがうまく表現できている。

髙部　『ファントムペイン』では、このほか、キャラクターレンダリングのリアリティーを高めるための要素として、"眼球シェーダー"や"異方性鏡面反射シェーダー"を開発し、採用しています。

眼球シェーダーは、瞳孔や虹彩がちゃんと眼球内部に存在するかのように、疑似的な屈折現象を再現してテクスチャーマッピングするものだ。異方性鏡面反射シェーダーは、おもに毛髪に適用され、毛髪上に出現する光沢が、いわゆる"天使の輪"的な表現になるような効果をもたらす。

皮膚、眼球、毛髪……それら要素のひとつひとつは些細なものかもしれないが、積み重なることで、『ファントムペイン』はここまでフォトリアルなキャラクター表現を実現できているのである。

特別編"FOX ENGINEに迫る"　完

こに由来する。なお、ジオメトリ構造を先行レンダリングする際には、後段のライティングやシェーディングの際に使用する中間パラメーターを計算して出力する。その出力先は、とくに"G-Buffer"と呼ばれる。

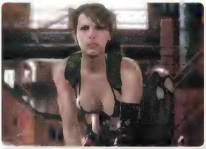
DR法では、画面上の1ピクセルについて1回だけしかピクセルシェーダーが稼動させられないので、ムダがないのだ。このため、リッチなビジュアル表現を行うゲームグラフィクスにおいて採用例が多い。

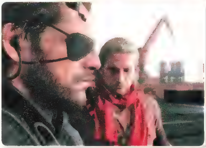
さらに、DR法は、ライティングとシェーディングの処理を分離したことにより、"シーン内に配置できる動的な光源数に上限がない"という副次的なメリットももたらされることとなった。

[*2]フレネル反射

フレネル反射とは、視線角度に応じて情景の映り込み具合が変化する異方性反射のこと。水面やガラスなどがその代表格として挙げられる。

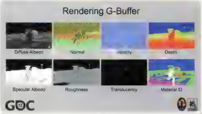
■肌表現のリアリティー





●実際のゲーム中でリアルタイムレンダリングされたクワイエット(上)とスネーク(下、手前)。疑似的な表面下散乱シミュレーションの効果により、肌の透明感や血の温かみを感じるビジュアルとなっている。毛髪に出ている光沢感のリアリティーにも注目したい。

■G-Bufferの中はどうなっているか



●GDC(ゲーム開発者会議)2013で公開された資料。FOX ENGINEのDR法におけるG-Bufferの内容を可視化したのが上の写真だ。"Diffuse Albedo"は拡散反射項、"Normal"は法線、"Velocity"はピクセル単位の速度、"Depth"は奥行き、"Specular Albedo"は鏡面反射項、"Roughness"は粗さ、"Translucency"は透明度、"Material ID"はマテリアルID。これらの内容が、ジオメトリ構造の先行レンダリングで先出しされる。

■マテリアルIDの違いで作り出された銃器のバリエーション



●当てた光の色とは異なった色の光沢色が出るのは、金属特有の現象だ。金以外に、銅にもこうした特性がある。

次回は、11月27日・12月4日合併号(11月13日発売)に掲載!

ファミキング

ファミ通がお送りする**何でもアリ**の総合情報コーナー

Vol. 688

! 応募の注意

※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募 当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただく場合があります。
※プレゼントの説明で、とくに記載していないものは、賞品の発送をもって発表とさせていただきます。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。
※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。

プレゼントのあて先

〒102-8431 エンターブレイン
週刊ファミ通2014年11月20日号 ファミキング「○○○○」係まで

スペシャル

3代目ゲーマーズエンジェルの一木ちゃんが、『七つの大罪』のゲームでも、その美声を披露！

『七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)』の"謎の少女"役として一木ちゃんが登場!

2015年2月11日にニンテンドー3DSで発売予定の『七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)』。本作に登場するオリジナルキャラクター"謎の少女"の声を、我らがゲーマーズエンジェルの一木千洋(いつきちひろ)ちゃんが担当するのだ。そこで、収録を終えた彼女にインタビューを行い、謎の少女や声を担当した感想など、いろいろと聞いてみた。



謎の少女

本作のオリジナルキャラクター。妖精族の王であるキングと関わりを持つようで、その素性は謎に包まれている。



一木ちゃんが担当する謎の少女、その正体とは!?

――一木ちゃんが演じた"謎の少女"は、どんなキャラクターなの？

一木 姿はありますが、思念体のような存在で……、ある場所を守りつつ、"七つの大罪"を導くキャラクターです。

――そのキャラクターの第一印象は？

一木 かわいいですよね。すぐに好きになりました！ ちょっと薄着なところが気になりましたが(笑)。

――収録で気をつけたことは？

一木 思念体のような存在なので、生々しい声を発するよりも、頭の中に話しかけるような声を意識しています。それと、彼女の声は少女風なのか、大人なのか、すごく悩みつつ、キングとの関係なども大切にして演じました。そこも注目してほしいです!!

――お気に入りのセリフはあります？

一木 「現妖精王の目は節穴ですか？」ですね。「節穴ですか？」って、ふだんは言わないセリフなので(笑)。

――なるほど(笑)。では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

一木 台本を読んだだけでも、原作はもちろん、オリジナル要素が豊富で、キャラクターの魅力がしっかりわかる作品です。これから原作を深く知りたい方も、ぜひ楽しみにしてください。





3代目ゲーマーズエンジェル
一木千洋(いつきちひろ)ちゃん(文中は、**一木**)

ゲーマーズエンジェルの3代目として、ファミ通の誌面や配信番組などで活躍しつつも、声優として数々のゲームに参加。アニソンカバーユニットのTrefle(トレフル)のメンバーでもあり、9月26日には2ndアルバムを発売。

『七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)』

バンダイナムコゲームス/2015年2月11日発売予定/5690円[税抜](6145円[税込])

週刊少年マガジンで好評連載中かつ、アニメも放送中のマンガ『七つの大罪』の魅力を凝縮したアクションアドベンチャー。原作を再現した物語に加え、オリジナルストーリーも収録！ また、アドベンチャーパートやアクションパートは、フルボイスで楽しめる。



PRESENT!!! プレゼント 『七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)』のポスターを抽選で3名様にプレゼント！

一木ちゃんサイン入り!!

『七つの大罪 真実の冤罪(アンジャスト・シン)』のポスター(パッケージ画像と同じデザインを予定)に、一木ちゃんの直筆サインを加えたファン涙もののアイテムを、抽選で3名様に進呈。欲しい人は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、このページ上部のあて先で「七つの大罪ポスター」係まで。締切は11月20日の当日消印有効です。当選者の発表は、プレゼントの発送(12月上旬予定)をもって代えさせていただきます。たくさんのご応募お待ちしています。

ゲーム情報は193ページをチェック!!

※画面は開発中のものです。
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

今週の流行りゲー→

ファミ通各誌の編集部で流行しているゲームを聞き込み徹底調査！ いまスタッフがハマっているタイトルは何だ!?

◎『テラバトル』が首位に！『サイコブレイク』は初登場3位!!

スマートフォンで話題沸騰中の『テラバトル』が首位に浮上。発売日を迎えた『サイコブレイク』と『実況パワフルプロ野球2014』もランクインし、編集者がひとりで＆みんなで盛り上がっているぞ。

集計期間
10月22日〜10月28日

順位	前回	タイトル	機種/メーカー/発売日	人数
1	▲前回2位	テラバトル	iOS、Android/ミストウォーカーコーポレーション/10月9日配信開始	13人
2	▼前回1位	モンスターハンター4G	ニンテンドー3DS/カプコン/10月11日発売	8人
3	▲NEW	サイコブレイク	プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox One、Xbox 360/ベセスダ・ソフトワークス/10月23日発売	6人
3	▲NEW	実況パワフルプロ野球2014	プレイステーション Vita、プレイステーション3/KONAMI/10月23日発売	6人
5	▼前回3位	大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	ニンテンドー3DS/任天堂/9月13日発売	5人
6		白猫プロジェクト	iOS、Android/コロプラ/7月14日配信開始	4人
7		キングダム ハーツ -HD 2.5 リミックス-	プレイステーション3/スクウェア・エニックス/10月2日発売	3人
7		絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	プレイステーション Vita/スパイク・チュンソフト/9月25日発売	3人
7		ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア	[illegible]/4月14日発売	3人
10		モンスターストライク	iOS、Android/ミクシィ/2013年12月15日配信開始	2人

PICK UP 今週の第3位
サイコブレイク



⬆"真のサバイバルホラー"を謳う本作に活目せよ！

今週のファミ通編集部

日毎に寒さを実感する季節 体調管理には気をつけて！

10月23日 トレードマークだった金髪を、「モテたい」という理由で黒髪に戻した北口徒歩2分。編集部での評判はというと、金髪が定着していたせいか違和感があるようで、「似合わない」という意見が大体数を占める結果に。さらに、これまでは遠くからでも瞬時にその存在を確認できたのだが、近くにいても誰だか気づかないという問題も発生。北口もこの結果は予想できなかったらしく、「ここまで酷評されるとは思わなかったですぞ」と、肩を落としている。しかも当然、モテてもいない。

10月24日 長引いていた風邪が、ようやく完治したしんのすけ。しかし、しんのすけが回復したとたんに、周囲で体調を崩す編集者が続出した。原因は明白なのにも関わらず、「寒くなってきたからなんだナ」と、当の本人は素知らぬ顔 [illegible] の矛先が自分に向けられる前に、全員の風邪が治ることを願っているしんのすけだった。

10月25日 取材の帰りに突如として雨に降られた七転び八百木。ふだんなら濡れても気にしないワイルドなこの男も、カメラを持っていたため傘を買うことに。近くにコンビニを見つけて立ち寄ったのだが、会計を済ませて外に出るころには雨はすっかり上がっていた。荷物が増えただけに終わったと思われたが、さらに、その未使用の傘を電車の中に忘れてきてしまったという



⬅1年半ぶりだという黒髪の北口。「見慣れてもらうしかないですぞ」と北口は言うが、[illegible]ところ、どうでもいい話である。

第166回 4コマゲーム通信 ふぁみもん

果実

まんが/酔co



今週の元ネタ **『アサシン クリード』シリーズ**

『アサシン クリード』シリーズは、世界中で人気のステルスアクションゲーム。以前のシリーズでは、人の心を操る"リンゴ"を巡ってのアサシン教団と十字軍の抗争が描かれていました。最新作の『アサシン クリード ユニティ』も本当に楽しみですね！ ちなみに作中での"リンゴ"は、本当は食べたりできないんじゃないかな……と思います。 (酔co)

【酔coネット】http://www.geocities.jp/tokyo_okina/



オトナファミから誌名変更したインドアエンタメ総合誌(毎月20日発売)が、いまハマれる優良エンタメ&ご近所フードを毎週リコメンドします!

いまから入れる 第1巻

阿・吽 ❶

おかざき真里/監修・協力:阿吽社

■発売中 ■700円[税込]
■小学館
■2014年5月 月刊!スピリッツ7月号から連載中



最澄と空海——日本を変えた、ふたりの物語

比叡山延暦寺の開祖となった最澄と、弘法大師の名で知られる空海。平安時代に生きたふたりの天才僧侶を、鮮烈かつ華麗な筆致で描出する。国分寺というエリートコースを歩みながらも、寺院の実態を知り、山ごもりして思慮を深めていく最澄。一方、空海は退屈にあえぎ、満たされず京の大学寮を辞め、仏教と出会い……。出世街道をドロップアウトした男たちがどのようにして出会い、革命を起こすのか。女性漫画誌で活躍してきたおかざき真里が描く新境地の人間ドラマ。

ハマれるキーワード

- ●『サプリ』、『&-アンド-』の著者が描く歴史モノ
- ●息を呑むダイナミック&スタイリッシュな画

こんな人 おかざき真里

おかざき・まり 長野県生まれ。1994年、ぶ~けにて『バスルーム寓話』で漫画家デビュー。2003年にFEEL YOUNGにて連載を開始した『サプリ』(~2009年)は2006年に伊東美咲&亀梨和也のW主演でドラマ化。



©おかざき真里/小学館「月刊!スピリッツ」

全国 劇場公開カレンダー 11/7~11/15

公開日	タイトル	監督	出演	
11/7	劇場版スリーデイズ	シン・ギョンス、ホン・チャンウク	パク・ユチョン	●(赤)
	サボタージュ	デヴィッド・エアー	アーノルド・シュワルツェネッガー	●(赤)
11/8	最後の命	松本准一	柳楽優弥	●(赤)
	殺人の疑惑	クク・ドンソク	ソン・イェジン	●(橙)
	ザ・ゲスト	アダム・ウィンガード	ダン・スティーブンス	●(赤)
	至高のエトワール ~パリ・オペラ座に生きて~	マレーネ・イヨネスコ	(ドキュメンタリー)	●(橙)
	ジェイソン・ベッカーNot Dead Yet 不死身の天才ギタリスト	ジェシー・ビレ	(ドキュメンタリー)	●(橙)
	東京 ここは、硝子の街	寺西一浩	木村敦	●(橙)
	トワイライト ささらさや	深川栄洋	新垣結衣	●(赤)
	ドラゴン・フォー 秘密の特殊捜査官 隠密	ゴードン・チャン、ジャネット・チュン	ドン・チャオ	●(青)
	ドラゴン・フォー2 秘密の特殊捜査官 陰謀	ゴードン・チャン、ジャネット・チュン	ドン・チャオ	●(青)
	花宵道中	豊島圭介	安達祐実	●(橙)
	ファイヤー・ストーム	アラン・ユエン	アンディ・ラウ	●(青)
	福福荘の福ちゃん	藤田容介	大島美幸	●(橙)
	100歳の華麗なる冒険	フェリックス・ハーングレン	ロバート・グスタフソン	●(赤)
	0.5ミリ	安藤桃子	安藤サクラ	●(橙)
	嗤う分身	リチャード・アイオアディ	ジェシー・アイゼンバーグ	●(赤)
11/14	デビルズ・ノット	アトム・エゴヤン	コリン・ファース	●(赤)
	6才のボクが、大人になるまで。	リチャード・リンクレイター	エラー・コルトレーン	●(橙)
11/15	神さまの言うとおり	三池崇史	福士蒼汰	●(赤)
	紙の月	吉田大八	宮沢りえ	●(赤)
	北朝鮮・素顔の人々	稲川和男、朴炳陽	(ドキュメンタリー)	●(青)
	金日成のパレード 東欧の見た"赤い王朝"	アンジェイ・フィディック	(ドキュメンタリー)	●(青)
	紅破れ	横川康次	渡辺裕之	●(青)
	黒執事 Book of Murder 下巻	阿部記之	● 小野大輔	●(青)
	ショート・ターム	デスティン・クレットン	ブリー・ラーソン	●(橙)
	TATSUMI マンガに革命を起こした男	エリック・クー	● 別所哲也	●(橙)
	谷川さん、詩をひとつ作ってください。	杉本信昭	(ドキュメンタリー)	●(青)
	天才スピヴェット	ジャン=ピエール・ジュネ	カイル・キャトレット	●(橙)
	俳優は俳優だ	シン・ヨンシク	イ・ジュン(MBLAQ)	●(橙)
	パワー・ゲーム	ロバート・ルケティック	リアム・ヘムズワース	●(赤)
	Peeping Life WE ARE THE HERO	森りょういち	● サノシュンスケ	●(赤)
	フタバから遠く離れて 第二部	船橋淳	(ドキュメンタリー)	●(青)
	ポイントブランク~標的にされた男~	チャン	リュ・スンリョン	●(橙)
	METライブビューイング2014-2015 モーツァルト「フィガロの結婚」	リチャード・エア	イルダール・アブドラザコフ	●(青)
	楽園追放 -Expelled from Paradise-	水島精二	● 釘宮理恵	●(赤)

●(赤)=全国公開、●(橙)=全国順次公開、●(青)=単館上映、●(紫)=声の出演

MOVIE 今週観たい この1本

11/7 サボタージュ

■監督・脚本:デヴィッド・エアー ■出演:アーノルド・シュワルツェネッガー、サム・ワーシントン、テレンス・ハワード、ミレイユ・イーノス、マックス・マーティーニ ■2014年・アメリカ/109分 ■ブロードメディア・スタジオ ※R15+



裏切り者は誰だ?

アーノルド・シュワルツェネッガー最新作。仲間と入手した麻薬カルテルの闇資金が消え、行方を探るなかでメンバーが何者かにひとりずつ惨殺されていく。果たして真犯人の正体とは。『エンド・オブ・ウォッチ』(2012年)のデヴィッド・エアー監督が手持ちカメラを駆使し、現場の臨場感と仲間どうしの疑心暗鬼ぶりを巧みに捉える。現在67歳のシュワ入魂アクションもガチ盛りの筋肉ミステリー。

STORY 麻薬取締局の特殊部隊を率いるジョン(シュワ)は、8人の部下と麻薬組織に潜入。組織一掃とともにかすめ取った彼らの闇資金1000万ドルが忽然と消えてしまい?



⬆キャンピングカーごと列車に轢かれたり、磔にされたり、事件パートはなかなかハード。

キャラに注目 初めての謎めきシュワ

"破壊屋"と呼ばれる凄腕捜査官だが、かつて妻子を麻薬組織に殺害された過去も持つ。彼の真の目的は?

週末興行収入ランキング(興行通信社調べ) 10/25~10/26

1. ▶ 近キョリ恋愛 10月11日公開/東宝映像事業部/公開3週目
2. NEW ヘラクレス 10月24日公開/パラマウント/公開1週目
3. NEW イコライザー 10月25日公開/ソニー/公開1週目
4. ▼ ふしぎな岬の物語 10月11日公開/東映/公開3週目
5. ▶ 映画ハピネスチャージプリキュア!人形の国のバレリーナ 10月11日公開/東映/公開3週目
6. ▼ グレース・オブ・モナコ 公妃の切り札 10月18日公開/ギャガ/公開2週目
7. ▼ るろうに剣心 伝説の最期編 9月13日公開/ワーナー/公開7週目
8. NEW 小野寺の弟・小野寺の姉 10月25日公開/ショウゲート/公開1週目
9. ▼ 蜩ノ記 10月4日公開/東宝/公開4週目
10. ▼ STAND BY ME ドラえもん 8月8日公開/東宝/公開12週目

今週食べたい カジュアルフード

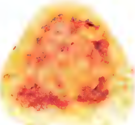
今週の コンビニ

ショコラ・ラテ （ファミリーマート）



10/28 ファミマカフェの"カフェラテ"に、別添の粒状の"クーベルチュールチョコレート"を入れて飲むチョコドリンク。コーヒーの苦みを生かしつつ、カカオの風味も楽しめる一杯。■220円［税込］ ※宮崎県、鹿児島県を除く ※沖縄県190円［税込］

ミートドリアおにぎり （ローソン）



11/4 鶏ガラスープなどをいっしょに炊き込んだご飯で、挽き肉入りのミートソースを挟んだ。チーズ、ホワイトソース、ミートソースをトッピングし、オーブンでこんがり。■140円［税込］

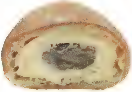
キュゥべえまん （ローソン）

11/4 アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』に登場する"キュゥべえ"をモチーフにした中華まん。麻婆風味の肉あんで、ピリッと効かせた山椒がアクセント。■165円［税込］

※数量限定



もちぽにょ 和栗カスタード （スリーエフ）



11/1 もっちりとした生地の"もちぽにょ"に、リッチな新商品が登場。国産和栗を贅沢に使ったソースと、ミルクカスタードがたっぷり。■160円［税込］

おいしい季節になりました！クリームパスタでほっこり

生パスタ3種チーズとクリームソース （ファミリーマート）



11/4 幅広の生パスタにクリームソースを合わせ、ラクレット、ゴーダ、パルミジャーノレジャーノの3種のチーズをトッピング。濃厚なとろけたチーズの香りが食欲をそそる。■430円［税込］ ※北海道、沖縄県を除く

シェリエドルチェ 窯出しクリームチーズスフレ （サークルKサンクス）



11/4 チーズソース、チーズスフレ、チーズムース、ホイップクリームの4層になったチーズケーキ。2種のチーズを使ったクリーミーな味わいで、ほどよい苦味のキャラメルソースがアクセントに。■180円［税込］

あさりと帆立のクリームスープパスタ （セブン-イレブン）



11/4 クリーミーでコク深いスープが魅力のクリームパスタ。あさりや帆立、ニンジンやタマネギなど野菜の旨味が溶け込んだスープともちっとしたパスタは相性バッチリ。■480円［税込］

北海道フライドポテト （ミニストップ）



11/8 油との相性がいいと言われる"北海こがね"の新じゃがを使用したフライドポテト。外はサクッ、中はホクホクとした食感がクセになる。■198円［税込］

カップ麺

日清カップヌードルリゾット ミルクシーフード （日清食品）



11/4 "カップヌードル ミルクシーフードヌードル"の味をお米でも楽しめるリゾット。シーフードの旨味が効いた濃厚でまろやかなスープがご飯とよく合う。水を入れて電子レンジで温めるだけの簡単調理。■225円［税込］

明星 一平ちゃん 夜店の焼うどん お好みソース味 （明星食品）



11/3 "夜店の焼そば"の姉妹品が新登場。ウスターソースをベースに、マンゴーチャツネなど果物の甘味とトマトの酸味が効いた、お好みソースが、もっちり食感の太麺に絡む。■183円［税込］

サッポロ一番 いなば食品監修 チキンとタイカレー味 イエローカレーヌードル （サンヨー食品）



11/4 ヒット商品"いなば食品 チキンとタイカレー（イエロー）"の味をカップ麺にアレンジ。レモングラスなどの香辛料にココナッツミルクを合わせたスープが魅力的。■184円［税込］

スナック

キャラメルコーン・クリーミーミルク味、チーズケーキ味 （東ハト）



11/3 北海道産練乳にホワイトチョコを加えたクリーミーミルク味と、クリームチーズとマスカルポーネチーズを合わせたチーズケーキ味の2種。期間限定フレーバー。■130円前後

ロイヤル・ドリトス あじわいビーフコンソメ味 （ジャパンフリトレー）



11/3 独自の2度がけ製法の味付けによる濃厚な味わいの新シリーズ"ロイヤル・ドリトス"。北海道産オニオンを使った深いコクと甘味が魅力のビーフコンソメ味。■135円［税込］

ポテトチップス 贅沢塩キャラメリゼ （カルビー）



11/3 "贅沢シリーズ"の新商品は、甘じょっぱい味わいが魅力。キャラメリゼ独特の香ばしいコクを、フランス産のロレーヌ岩塩が引き立てる。■160円前後

問い合わせ一覧 ローソン ☎0120-07-3963 ファミリーマート ☎0120-079-188 セブン-イレブン ☎03-6238-3711 ミニストップ ☎0120-865-132 スリーエフ ☎045-661-8508 サークルKサンクス ☎0120-500-394 東ハト ☎0120-510-810 ジャパンフリトレー ☎0120-95-3306 カルビー ☎0120-55-8570 日清食品 ☎0120-923-301 明星食品 ☎0120-585-328 サンヨー食品 ☎027-265-6633

PRESENT AND INFORMATION

プレゼント アンド インフォメーション

プレゼントつき 最新エンタメ情報

プレゼントつき、最新エンタメ情報コーナー！
気になるアイテムがあったらドシドシご応募ください！

応募の決まり

[illegible]当選者の発表は、賞品の発送（11月下旬予定）をもって代えさせていただきます。

あて先 〒102-8431 エンターブレイン 週刊ファミ通11月20日号 プレゼント アンド インフォメーション「○○」係

※プレゼントはすべて抽選となります。雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

EVENT［舞台］ ●12/19～23 ▼『P4U』舞台@池袋





●鳴上 悠役：南 圭介



●花村陽介役：平野 良



●里中千枝役：伊瀬茉莉也



●天城雪子役：青木志貴

対戦格闘ゲーム『P4U』が衝撃の舞台化！ 鳴上たちがステージ上で大暴れ!?

アトラスの2D対戦格闘ゲーム『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』（以下、『P4U』）が待望の舞台化。これまで、シリーズの作品は『ペルソナ3』、『ペルソナ4』などがすでに何度か舞台化されているが、『P4U』が舞台になるのは今回が初めて。俳優は、主演の南 圭介を筆頭に、花村陽介役の平野 良や天城雪子役の青木志貴など、『P4U』に登場するキャラクターのイメージに合わせた絶妙な配役。キャラクターに扮した俳優たちが、舞台狭しと激しい殺陣をくり広げるぞ。物語は、『P4U』のストーリーモードをもとに、主人公（鳴上 悠）を中心として描かれる。脚本には、テレビアニメ『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』や、劇場版『ペルソナ3』の脚本も手掛ける熊谷 純を起用。音楽はゲームのBGMをそのまま使用するなど、原作ゲームの雰囲気を最大限に尊重している。シリーズのファンにとっても楽しみなステージになりそうだ。

PRESENT プレゼント 3組6名

本[illegible]プレゼント。ご応募は、このページ上部のあて先に「そんなのアリーナ」係へ。

DATA 舞台 ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
公演期間：12月19日～23日
会場：東京芸術劇場プレイハウス（東京都豊島区西池袋1-8-1）
チケット：特典つきプレミアムシート 9800円、指定席 6900円（すべて税込）。
イープラスほか各種プレイガイドにて発売中
※未就学児入場不可

GOODS［マウスパッド］ ●11月上旬 ▼第一宇宙速度

プレゼント 3名

やったあああああああああああ！ そに子たちのマウスパッドだあ！

テレビアニメ『そにアニ』より、すーぱーそに子、富士見鈴、綿抜フウリが結成するロックバンド“第一宇宙速度”のメンバーが3人揃って立体マウスパッド化。ビジュアルはすべてアニメスタッフによる渾身の描き下ろしで、本商品専用のイラストとなっている。手首をやわらかく支えてくれる本商品を各種1名ずつ、計3名様にプレゼント。「第一宇宙パッド○」（欲しい賞品のアルファベットを丸の中にお書きください）係へ。



Ⓐすーぱーそに子
Ⓑ富士見鈴
Ⓒ綿抜フウリ

DATA 立体マウスパッド そにアニ（すーぱーそに子、富士見鈴、綿抜フウリ）
各4444円［税抜］（各4800円［税込］） 11月上旬発売予定
サイズ：縦約26センチ×横約22センチ 発売：ホビージャパン
全国のホビーショップ、オンラインストアにて販売予定

担当編集者の“今週の俺の欲”



[illegible]

BD[アニメ] ……● 11/21発売予定 ▼バディ・コン完結編

プレゼント1名 サンライズ制作ロボットアニメが完全新作の前後編でついに完結！

今年1月から放送されていたテレビアニメ『バディ・コンプレックス』の完結編が、Blu-rayになって登場。テレビシリーズ全13話からの続きとなる内容で、物語の重要な設定であった"カップリング"の秘密が明らかになる。完全限定生産盤には、メカデザインの鈴木勘太氏による描き下ろし特殊パッケージを始め、キャラクターデザインの稲吉智重氏による描き下ろし三方背ケースなどが付属。映像特典として、テレビシリーズを90分に再編集し、奈須まゆかのナレーションで振り返る『特別編集版―誰も知らない明日へ―』も収録。本商品の完全限定生産版を1名様に。「絆」係へ。



●完全限定生産版の内容

DATA バディ・コンプレックス 完結編 ―あの空に還る未来で―
11月21日発売予定　販売：バンダイビジュアル
完全限定生産版Blu-ray 7000円［税抜］(7560円［税込］)、通常版Blu-ray 6000円［税抜］(6480円［税込］)
原作：矢立肇　監督：田辺泰裕　アニメーション制作：サンライズ

GOODS[ヘッドセット] ……● 11/13発売予定 ▼信頼のHORI製品

プレゼント2名 マイクが外せる！ 手もとで操作できる！ 細かいところに気が利くヘッドセット



●着脱可能なマイク部分

●コード途中のリモコン部

HORIから、プレイステーション4、プレイステーション Vitaでの使用に最適なヘッドセットが登場。付属のマイクは単一指向性が採用され、口もと以外の音を拾わずにクリアーな音声入力を実現している。また、マイクは着脱可能なので、外せばふつうのヘッドフォンとしても使用可能。コード途中にダイヤル式のリモコンがあり、手もとで音量とマイクのオンオフの操作ができるのも便利なところ。マイクを使用する、ゲームしながらのチャットや、プレイステーション4のSHARE機能を使っての配信などにもうってつけだ。本商品を2名様に。「ホリ」係へ。

DATA ステレオヘッドセット4 HG for PlayStation4
11月13日発売予定　5980円［税抜］(6458円［税込］) 発売：HORI
ケーブル長：約1.2メートル　質量：約275グラム（ケーブル含む）
ホリストア（http://www.hori.jp/）ほか、全国のゲームショップなどで販売予定

CD[MUSIC] ……● 発売中 ▼原由実5thシングル

プレゼント5名 声優・原 由実5thシングルは新しい魅力を見せるロックチューン



声優・アーティストとして活躍する原 由実さんが5thシングルをリリース。明るくロックテイストな楽曲で新たな魅力が引き出されている。MVと、そのメイキング映像を収録のDVD付きCDに直筆のサインを入れて5名様に。「原由実」係へ。

DATA Crossover
アーティスト：原由実　発売中
DVD付盤2300円［税抜］(2484円［税込］)
通常盤1700円［税抜］(1836円［税込］)

BD・DVD[MOVIE] ……● 発売中 ▼弾けるスーパーカー

プレゼント3名 ゲーム版も顔負けのカーアクション!? スーパーカー炎上！ 飛翔！ 爆発！



同名のレースゲームを原案にしたカーアクション映画がセルディスク化。フォード・マスタングやランボルギーニを始めとしたスーパーカーによる、スピード感溢れるレースシーンは迫力満点！ Blu-ray＋DVDセットを3名様に。「超車」係へ。

DATA ニード・フォー・スピード
発売中（11月5日発売） Blu-ray＋DVDセット 3800円［税抜］(4104円［税込］)、DVD3200円［税抜］(3456円)
発売：ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン

GOODS[BOOK] ……● 発売中 ▼奥田民生20周年

プレゼント5名 自然体でがんばって、20年。タイトルもやっぱり肩の力抜けてます

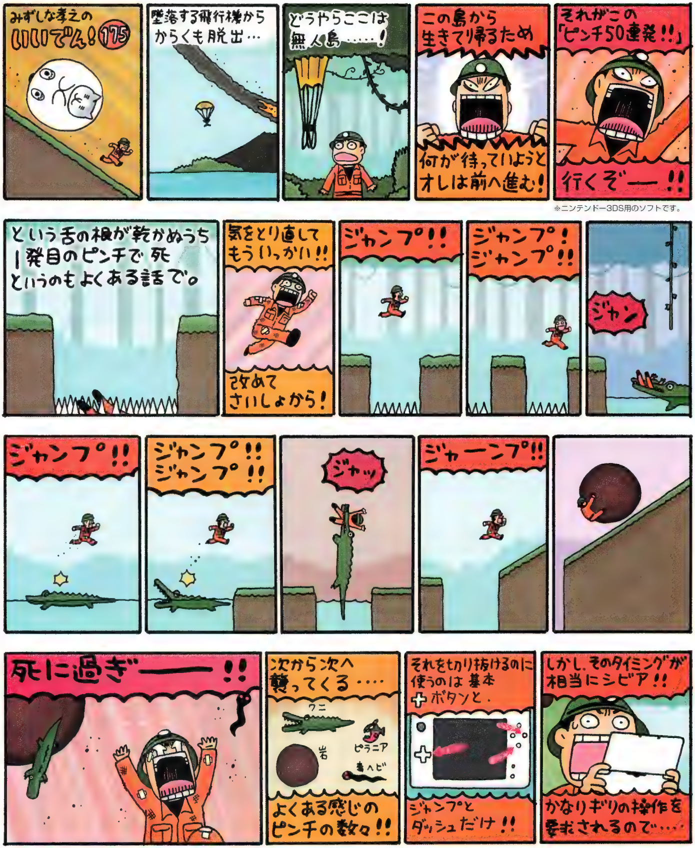


奥田民生のソロデビュー20周年を記念した単行本が発売中。ソロデビュー当時のこと、ユニコーンのこと、大好きなギターのことなど、自身の音楽人生を奥田民生が語り起こしたファン必携の1冊。5名様に。「カープファン」係へ。

DATA 別冊カドカワの本 ラーメン カレー ミュージック
著：奥田民生　発売中
1500円［税抜］(1620円［税込］)
発売：KADOKAWA

●チェブラーシカの耳が痛くなりにくいマスク（7枚入り）
発売中　298円［税抜］(321円［税込］)　発売：リブ・ラボラトリーズ
全国の主要ドラッグストアなどで発売中

■単行本『いいでん!』3巻11月21日発売決定! サイン会もやるよ! 詳しくは欄外へ!



※ニンテンドー3DS用のソフトです。

みずしな孝之先生の単行本3冊同時発売を記念して、サイン会を決行します!

詳しくはこちら! http://www.takeshobo.co.jp/sp/sina3sha/



■まるでしなっちの人生の縮図を見ているようだ……

あっ……などのおたよりは218ページのあて先『いいでん!』係まで

『いいでん!』単独サイン会も開催決定!

詳しくは来週以降のファミ通誌面にて発表いたします! お楽しみにね!!

SMASH GIRLS スマッシュガールズ

つねに変化と進化を続ける“勝負師の娘”

武藤彩未



撮影｜根本好伸
スタイリスト／長瀬哲朗（takahashi office）
ヘアメイク／内田香織（オティエ）



武藤彩未（むとう あやみ）

◉1996年4月29日　茨城県出身

8歳でモデルとして芸能界デビュー。2010年からアイドルユニット“さくら学院”に加入し、生徒会長に任命され、リーダー的存在として活躍。2013年に同ユニットを卒業後、1年間の準備期間を経て、今年4月にアルバム『永遠と瞬間』をリリース。ソロアイドルとしてデビューを果たした。



── このグループアイドル全盛期に、武藤さんはソロアイドルとしての活躍が期待されている、数少ない存在ですよね。

武藤　私自身、以前は"さくら学院"というグループに所属していたのですが、さくら学院は中学生までしか所属できない決まりがありまして。だから、グループを卒業した後、「これからどうしよう?」と思っていたときに、ソロデビューのお話をいただけたのは、うれしかったですね。

── ずっとグループで活動してきて、ソロとして初めてステージに立って観客の視線を一身に集めた瞬間は、どうでした?

武藤　いやー、ひとりで立つ責任を改めて感じつつも、正直オイシイな、と(笑)。「やった!」って(笑)。

── なるほど(笑)。11月26日に発売される予定のライブDVDには、ファーストライブのそんな瞬間が収められているんですね。

武藤　ソロデビューするにあたって、1年間ほど準備期間をいただいてレッスンに励んだんです。その1年間でかなり鍛え上げたので、初めてのステージでも自信が持てました。やはりステージを楽しもうと思ったときに、いちばんの糧となるのは自信ですから。ソロでのステージは、当然ながら私しか見られていないので気が抜けないし、たいへんなこともあります。でも、いまはプレッシャーというよりも、日々やり甲斐を感じています!

── 12月17日に[illegible]のライブDVDが発売されますね。こちらはアコースティック編成のバンドの生演奏で歌ったときのライブが収録されているそうですが、生演奏でのステージはどうでしたか?

武藤　気持ちよすぎでした(笑)! 一度これを覚えちゃうとマズイな、というくらいよかったです。最初はイヤーモニタをつけて歌っていたのですが、外してみたら、生演奏の音が本当に気持ちよくて、演奏に押され、つい声を出しすぎてしまったくらいでして……。この気持ちよさがお客さんに伝わればいいな、と思ってがんばりました。生バンドでのライブ、ぜひまたやってみたいですね~!

── ところで、武藤さんのお父さんは、競馬の[illegible]されていて、先月"アヤミーチャン"という競走馬がデビューしたそうですね。

武藤　はい。私、勝負師の娘なんです! タイミング的にアヤミーチャンも私もソロデビューしたばかりなので、お互い切[illegible]たいです(笑)。







【DVD】
『A.Y.M. Live Collection 2014 ~変化~』
■11月26日発売予定
5800円(税抜)(6264円(税込))



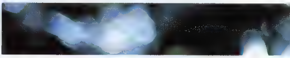
【DVD】
『A.Y.M. Live Collection 2014 ~進化~』
■12月17日発売予定
7800円(税抜)(8424円(税込))

武藤彩未 LIVE【OWARI WA HAJIMARI】開催決定!!!

●日時 2014年12月27日(土) OPEN 17:00 START 18:00
●会場 赤坂BLITZ
●チケット料金 4500円(税込 スタンディング・入場整理番号付 入場時1ドリンク別)
●チケット一般発売日 2014年12月6日(土) 12:00~

◉ 武藤彩未Official Site
http://www.mutoayami.jp

◉ 武藤彩未Instagram
http://instagram.com/mutoayami



ゲームユーザーの生活スタイル&嗜好を分析！

TREND WATCH

《ファミ通 トレンドウォッチ》

【調査期間】9月22日～10月19日

エンタメやゲームの消費動向調査からゲームファンの"現在"を分析！ 今回は秋アニメの初回視聴動向を調査した。

●今週の調査モニター

eb-i(詳細は下段を参照)の[illegible]から抽出した、継続的に家庭用ゲーム機で遊んでいる10歳～49歳までの7363人(男性4350人:女性3013人)に調査を実施。

◆今週の調査テーマ

ゲームユーザーが初回放送を観た秋のテレビアニメは？

今回は、ゲームユーザーが初回放送を観た秋スタートのアニメを調査。結果は、人気コミックを原作とする『七つの大罪』が首位となった。『七つの大罪』は、10月2・9日合併号掲載の期待度調査での10位から大きく飛躍。ニコ生配信やラジオ、公式ホームページなどを絡めた直前の告知が功を奏したようだ。続く2位は、2013年秋～2014年冬の第1期、夏の『新編集版』を経て第2期の放送となる『PSYCHO-PASS サイコパス2』。高い接触率は、クオリティーを保ちつつ、長期展開で視聴者を開拓した結果だろう。ゲームユーザーと非ゲームユーザーとで結果が割れたのは、3位の『ガンダム Gのレコンギスタ』と7位の『ガンダムビルドファイターズトライ』だ。非ゲームユーザーの順位は7位と21位に留まっており、ゲームユーザーとガンダム作品との親和性の高さが垣間見える。

ゲームユーザーが初回放送を観た秋のテレビアニメ TOP20

モニター数:7363人

順位	期待度	番組名	放送局(一部)	接触率
1 (1)	10	七つの大罪	TBS	[illegible]
2 (2)	2	PSYCHO-PASS サイコパス2	フジテレビ	[illegible]
3 (7)	1	ガンダム Gのレコンギスタ	TBS	12.8%(5.5%)
4 (4)	15	まじっく快斗1412	日本テレビ	[illegible]
5 (3)	6	寄生獣 セイの格率	日本テレビ	[illegible]
6 (5)	3	弱虫ペダル GRANDE ROAD	テレビ東京	[illegible]
7 (21)	7	ガンダムビルドファイターズトライ	テレビ東京	[illegible]
8 (8)	32	四月は君の嘘	フジテレビ	[illegible]
9 (12)	34	魔弾の王と戦姫	TOKYO MX	[illegible]
10 (6)	26	異能バトルは日常系のなかで	テレビ東京	8.8%(5.6%)
11 (14)	22	結城友奈は勇者である	TBS	[illegible]
12 (11)	25	俺、ツインテールになります。	TBS	8.2%(5.0%)
13 (13)	22	神撃のバハムート GENESIS	TOKYO MX	[illegible]
14 (9)	26	暁のヨナ	TOKYO MX	[illegible]
15 (16)	22	デンキ街の本屋さん	TOKYO MX	[illegible]
16 (18)	14	ワールドトリガー	テレビ朝日	7.4%(3.8%)
17 (15)	12	棺姫のチャイカ AVENGING BATTLE	TOKYO MX	7.2%(4.3%)
18 (10)	8	蟲師 続章	TOKYO MX	6.9%(5.2%)
19 (19)	9	ログ・ホライズン 第2シリーズ	NHK	[illegible]
20 (17)	35	トリニティセブン	テレビ東京	6.8%(3.5%)

※順位、接触率の( )は、非ゲームユーザーの調査結果です。

CHECK! チェック 女性票が集まる『まじっく快斗』 男性ではガンダム作品が健闘

[illegible]なったのに対し、男性では「ガンダム Gのレコンギスタ」がトップに。この作品の接触率は18.1%に及び、深夜放送ということを考えると、極めて高い結果と言える。また、男性の結果では、[illegible]

男性ゲームユーザーが初回放送を観た秋アニメTOP10

順位	番組名	接触率	順位	番組名	接触率
1	ガンダム Gのレコンギスタ	18.1%	6	異能バトルは日常系のなかで	11.6%
2	七つの大罪	15.8%	7	魔弾の王と戦姫	11.5%
3	PSYCHO-PASS サイコパス2	14.1%	8	結城友奈は勇者である	11.3%
4	ガンダムビルドファイターズトライ	13.3%	9	俺、ツインテールになります。	10.7%
5	寄生獣 セイの格率	12.7%	10	まじっく快斗1412	10.3%

モニター数:4350人(複数回答可)

女性ゲームユーザーが初回放送を観た秋アニメTOP10

順位	番組名	接触率	順位	番組名	接触率
1	七つの大罪	15.7%	6	寄生獣 セイの格率	8.3%
2	まじっく快斗1412	13.7%	7	四月は君の嘘	8.0%
3	PSYCHO-PASS サイコパス2	12.7%	8	蟲師 続章	6.9%
4	弱虫ペダル GRANDE ROAD	9.0%	9	ワールドトリガー	6.7%
5	暁のヨナ	8.6%	10	繰繰れ！コックリさん	6.2%

モニター数:3013人(複数回答可)

今週の定例調査……【ネットサービス】 Weekly Report

Q ゲームユーザーが9月に利用したネットサービスは？

YouTubeが利用率67.5%でランキングの首位となり、定位置をキープ。2位にはニコニコ動画が入り(46.3%)、動画サービスの利用拡大が顕著な月となった。また、動画サービス以外ではTwitterが前月3位のAmazonを抜いて3位となり、Line(前回6位)と楽天(同5位)の順位が入れ替わるなど、9月はウェブ流通系のサービスに比べて、コミュニティーサービスの強さが目立つ傾向も出ている。

※集計期間:10月13日～10月14日

順位	ネットサービス	得票数	利用率
1	YouTube	[illegible]	[illegible]
2	ニコニコ動画 ※無料・有料会員	3666	[illegible]
3	Twitter(ツイッター)	3442	[illegible]
4	Amazon(アマゾン)	3256	[illegible]
5	LINE(ライン)	3007	[illegible]
6	楽天	[illegible]	[illegible]
7	Facebook(フェイスブック)	2136	[illegible]
8	mixi(ミクシィ)	1204	[illegible]
9	Mobage(モバゲー)	961	[illegible]
10	Ameba (アメーバ)	[illegible]	[illegible]

モニター数:7914人(複数回答可)

eb-iとは？…… "eb-i(enterbrain insight)"は、エンターブレインが2013年1月より週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費者動向調査。保有している全国20万モニターから週次で10000超の声を回収し、エンタメ分野の実態を分析しています。

大塚角満のゲームを読む!!

第76回
〖 忘れられない夜 〗



Profile
大塚角満〔おおつか　かどまん〕
週刊ファミ通副編集長兼ファミ通コンテンツ企画編集部編集長。編集業務の傍ら、ゲームエッセイストとしての活動も行い、ゲームのプレイ日記をまとめた『逆鱗日和』シリーズ、『折れてたまるか！』シリーズ、『熱血パズドラ部』など著書多数。

COLUMN

坂口さんに初めて会った

前回のこのページでミストウォーカーのスマホ用アプリ『テラバトル』のことを書いた。"はさみ将棋"を現代風に調理したボードゲーム＋RPG……といった内容で、「こいつはタマラナクおもしろいぜ!!」ってことを暑苦しい文章で書き綴ったわけだが、あれからさらに1週間が経過し、ダウンロード数が右肩上がりになってきた。なんと10月30日には、配信からわずか3週間のスピードで100万ダウンロードを突破。市場の環境が違うので単純に比べられるものではないが、あの『パズル＆ドラゴンズ』が100万ダウンロードに達したのが配信から5ヵ月後だったので、『テラバトル』のスタートダッシュはやはり出色と言えるのではなかろうか。

前回のコラムでも書いたが、『テラバトル』の制作は『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親でもある"あの"坂口博信さんが率いるミストウォーカーである。僕はこの業界の記者になって20年になるし、長くニュースページの責任者をしていたので、多くの大物クリエイター、経営者、そして"レジェンド"と呼ばれる人にお会いしてきた。しかし、不思議と縁がなく、レジェンドのひとりである坂口さんには会ったことがなかった。いやもちろん、会見等でマイクを向けられる坂口さんを記者席から見ることは幾度となくあったが、直接会話のやり取りをしたことがなかったのである。

そんな坂口さんについに、お会いする機会に恵まれた。週刊ファミ通の兄弟誌、ファミ通Appが企画した"坂口博信×山本大介（『パズドラ』プロデューサー）"という夢の対談の進行役（＋記事制作）を頼まれ、「やる!!!　絶対に俺がやる!!」と鼻息荒く宣言し、対談会場に向かったのである。

でも正直、僕はかなりビビッていた。「いつか話してみたい！」と強く思っていたクリエイターだからこそ、うれしさや期待といったポジティブな思いがすべてプレッシャーになってしまい、震えるほど緊張してしまったのである。でも、早めに会場に着き、逸る気持ちを抑えようと「ちょっと外の空気吸ってくる……」と店を出たところで、歩いてこられた坂口さんにバッタリと遭遇。思わず、「あっ!!　さ、坂口博信!!」と口走ったことに坂口さんが気づいてくれ、気さくに「あ、どうもどうも！　今日はよろしく～！」と笑いかけてくれたことで緊張はすっ飛んだ。その後は、数年に一度あるかないかの、とてつもなく幸せな時間が流れていったのだ。

僕はここぞとばかりに、坂口さんに質問をした。この業界に入ったばかりのころのこと、『ファイナルファンタジー』を作ったときの思い、自身が思う最高傑作、そして、『テラバトル』のこと。その言葉の半分は、冗談めかした笑い話。でもジョークという幻惑の後に、才能と経験に裏打ちされた刺さるようなワードを投げかけてきた。

その瞬間、時が止まる。

ひと言も聞き漏らしたくないがため、身じろぎひとつせずに坂口さんの言葉に耳を傾ける。僕だけじゃなく、その場にいた全員が少年のような顔つきになっていた。

坂口さんは、『テラバトル』の制作を振り返ってこう言った。

「本当に、楽しかった！」

そして、こう続けた。

「長くゲームを作ってきましたけど、完成したときに涙が出てしまったのはたったの2回。この『テラバトル』と、ファミコンの『ファイナルファンタジーIII』を作ったときだけです。今回、わずか数人のチームで、がむしゃらにゲーム制作に打ち込むことができました。それがファミコン時代の、若かったあのころを思い出させたのかもしれませんね」

そうなのだ。『テラバトル』はどこか、少年時代に遊んでいたファミコンやスーパーファミコンのソフトの匂いがするのである。たとえば、敵キャラクターたち。これがじつに個性的で、ザコとは言えど一筋縄ではいかないのだ。僕がこの部分を指摘し、「昔のゲームって、こうでしたよね」と発言すると、坂口さんは愉快そうに笑ってこんなことを話してくれた。

「そりゃあそうだよー。ファミコンの時代なんてグラフィックは大したことないし、メモリも少ないから、無尽蔵にキャラを入れるわけにはいかないでしょう。となれば、キャラごとに個性を植えつけて差別化するしかないわけです。それこそスタッフみんなで知恵を絞って、キャラクターに命を吹き込んでいきましたよ。『テラバトル』も、そういった部分は完全に、当時のゲーム作りを踏襲しているかもしれませんね」

そんな楽しい話をひと通り聞いた後、『パズドラ』の山本プロデューサーがしみじみと言った言葉が忘れられない。

「『テラバトル』を見て、心から思いましたよ。"ゲームは、おもしろければ売れる"ってことが……。本当に、勉強になりました」

ゲームクリエイターって、やっぱりいいなぁ。

●イラスト／荒井清和　※逆鱗日和なブログは、http://www.famitsu.com/blog/otsuka/

次号予告
11月27日・12月4日合併号

次号は 11/13(木) 発売です

特別定価 430円[税込]

※一部の地域では発売日が遅れる場合があります。

『クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ』&『白猫プロジェクト』総力特集

●大躍進を続ける両作品の魅力を徹底解説。ファミ通.comでの人気キャラクター投票企画の結果発表や、両作品の開発者インタビューも掲載!

特集 年末商戦お買い物ガイド

●『妖怪ウォッチ2 真打』を始め、注目タイトルが集中する年末商戦。ユーザーの声とともに、編集部イチ押しのマストバイ作品を大紹介!!

期待作の発売直前特集や新規タイトルのスクープ情報も!

●『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』、『アサシン クリード ユニティ』の発売直前特集を、大ボリュームでお届け!

※記事内容は予告なく変更となる場合があります。

特別付録 ダウンロードコンテンツ福袋

- ●『クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ』……《魔法使いネッキー×3、火の足軽ネッキー》
- ●『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』……《特別体験版》
- ●『チェインクロニクルV』……《"成長のアルカナIII"5枚セット》
- ●ファミ通のデジタル付録……《『ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア』過去記事まとめ読み》

新着ゲーム&雑誌・書籍スケジュール

11月 6[木]

週刊ファミ通 11月20日号 発売

- ●クッキングママ:わたしのスイーツショップ
- ●クッキングママ:わたしのスイーツショップ(ダウンロード版)
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版)
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版)
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム(ダウンロード版)
- ●レゴ ムービー ザ・ゲーム
- ●Killer Instinct コンボ ブレイカー パック

7[金]

8[土]

英雄伝説 閃の軌跡II 公式パーフェクトガイド

- ●Newニンテンドー3DS LL 大乱闘スマッシュブラザーズ エディション
- ●きせかえプレートNo.039

9[日]

10[月]

11[火]

12[水]

●ニンテンドー3DS ●プレイステーション Vita ●プレイステーション・ポータブル ●Wii U ●Wii ●プレイステーション4 ●プレイステーション3 ●Xbox One ●Xbox 360

※ゲーム、雑誌、書籍のスケジュールは変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

[メディア情報]

Web

ファミ通.com ゲーム・エンタメ最新情報
http://www.famitsu.com

Twitter

週刊ファミ通公式アカウント @WeeklyFamitsu

ファミ通.com公式アカウント @famitsu

週刊ファミ通編集長アカウント @famitsu_Hayashi

Facebook

週刊ファミ通公式アカウント
http://fb.com/weeklyfamitsu

Web番組(ファミ通feat.)

ファミ通 総合ゲーム情報バラエティー
http://www.famitsu.com/matome/ft

動画配信(YouTube)

ファミ通TUBE
http://www.youtube.com/user/famitsutube

ライブストリーミング



ニコニコ生放送で毎週木曜日20時ごろから配信

配信情報は週刊ファミ通のTwitterで!

※配信が実施されない場合もあります。あらかじめご了承ください。

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒102-8431 エンターブレイン
週刊ファミ通11月20日号○○○○係 まで

※応募方法に関わらず、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、当該号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

※プレゼントの賞品は、譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品をお返しいただく場合があります。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの正午から午後5時のあいだに、カスタマーサポート☎0570-060-555で受け付けております。
また、メールでの質問は、support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問にはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

週刊ファミ通ではライターを募集しています!

募集業務:週刊ファミ通及び関連刊行物におけるゲーム紹介や攻略記事のライター(在宅)
■待遇 経験、能力などを考慮のうえ、編集部規定により決定
■応募方法 ①履歴書(写真添付、メールアドレスも明記) ②職務経歴書 ③800文字程度の作文
(400字詰めの原稿用紙をご使用ください。
テーマは、"最近遊んだゲームのインプレッション")
①〜③を、上記のあて先で「ファミ通ライター募集」係までお送りください(応募書類は返却いたしません)。書類選考のうえ、選考通過者にのみ、別途面談日をご連絡いたします。

■発行人:青柳昌行 ■編集人:坂本武郎 ■編集長:林克彦 ■副編集長:藤野豊、秋山誠、堤俊浩、河合里枝/大塚英行/小澤繁夫 豊田恵吾 ■デスク:佐藤栄一、菊池祐一、池田信一、今貴生、三代川正、藤野昇平、千葉久子/山口貴士 ■編集スタッフ:首藤和仁、後藤聡子、岡田秀穂、島本愛子、北口晋吾、川島圭太、八百木勲、本田崇彰、石橋宏資、伊藤昭太、小野泉、黒谷慶太、野口美千生、伊藤良介、岸本進之助、川島綾乃、吉田孝広、武藤洋平、小川紗恵子、堅田智裕/豊泉宏幸、渡邉忍、杉原貴宏、阿部浩士、秋山健一、古屋陽一、藤田知沙、塩宮駿介、立花桂子/目黒輔、水永満/笠井正彦、須藤崇、稲葉智秋、實重厚、岩田侑磨、小島彬、野島賢一郎、小宮慎平/斉藤有紀、斎藤比香里、原真利子/岩見勝人、小林寿幸、岸本克樹、新本浩一郎、加藤政樹/谷塚真一、松尾勇気、石川満、坂本隼、佐藤裕介、松田拓郎/小山太輔/長田英樹、佐治良哉、鳥居司、間々田武、志賀雄太 ■制作スタッフ:川端康雄、新矢由美子、岩井国夫、山本和幸、石田治、鎌田準次、山田康幸、村田順一、川辺宏二、石川明子、松岡大右、日花隆、稲葉和恵、斉藤和枝/吉田潤、宮本泰秀、高村純一、井上圭司 ■編集総務:原正典、渡辺千恵子 ■広報:市川みのり、横瀬みちる、藤枝さちか ■ライツ:高山昌子 ■フォトグラフ:スタジオT ■進行:川合昇、藤田昇、釜下豪紀 ■編集協力:福田有宵、榛葉志乃武、鈴木貴義、内沢裕一、G.B.、東京テキスト、齋藤猛、堤教史、芦田晋、近藤圭悟、奥村真弓、松崎マーク、ターニング・ポインツ、植地毅、森田元、平松誠史、太田浩司、黒田知道、池澤雄一、本間春香、佐藤稔、エンターバンク、長谷部善之、山岡広樹、篠原元貴、山本勉、鯉原政司、雨宮光宏、丸谷健太、屋城敦、田井成樹、菊池紘平、高橋恵子、大島弥月、北埜貴章、吉村直樹、みちよ・パティロ ■制作協力:山田由香里、アライブ、佐藤大輔、山内大助、水川達哉、馬場美保、溝江由紀子、本山由樹子、安田デザイン制作所、ワン オア エイト、西村由美、スタジオ ディースリー、谷口貴司、アイダックデザイン、泉隆則、クリエイティブレイ、ムラスタジオ、Wonder、小西真央 ■広告:水本九州男、原川朗広、幸宏樹、梅山達夫、小林瑠美、樋口尚子、森田香、坂本美香、小松恭子、金川奈津子、青木宏行、山田慶紀 ■PP部:伊勢哲也、安部寿一、田中翔一朗、松村英彦、古谷知恵、椎原理絵 ■カスタムブランド:酒井慶太、嵯峨寛子、永山順一、中村了 ■雑誌営業:高津利浩、堂前秀隆、福島慶総、片岡秀行 ■セールスプランニング部:酒井朋喜、与那覇学、廣原洋祐 ■業務部:三浦真木 ■マーケティング:柴田一樹、上床光信、岩井直樹、藤池隆司、横山知史、小林利治 ■海外マーケティング:リッキー谷本 ■編集委員:酒井慶太、相沢浩仁 ■編集主幹:浜村弘一

17p4113


11.13[木]発売
パッケージ版/ダウンロード版
希望小売価格
3,700円(税別)
まわして、さがして、大冒険。
進め!キノピオ隊長
CAPTAIN KINOPIO
CERO A 全年齢対象
©2014 Nintendo

Weekly ファミ通 No. 1353 特別定価430円 本体398円
平成26年11月6日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売）第三種郵便物承認
発行：株式会社KADOKAWA　発行人：青柳昌行　編集人：坂本武郎
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　☎0570-060-555（ナビダイヤル）
企画・編集：エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

週刊ファミ通 2014 11/20

『テラバトル』特別企画&DLC付録／特集：ゲーム実況者総力取材



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©KADOKAWA CORPORATION 2014　雑誌21883-11/20
4910218831142
00398
KADOKAWA enterbrain


scanned & edited
by kitsunebi